Sommario

MARVEL COMICS CONTRO DC

Un'astronave, l'involucro protettivo di un bambino alieno, precipita sulla Terra dopo essere sfuggita alla distruzione del pianeta Krypton. Un avventuroso viaggio nello spazio, trasforma quattro amici in un gruppo di esseri dotati di superpoteri. Un enorme pipistrello sfonda la vetrata del castello di Bruce Wayne, cambiando per sempre la vita dell'uomo che vide morire i propri genitori. In un laboratorio di ricerche un ragno carico di radioattività pizzica un timido studente, regalandogli capacità sovrumane.

Ai fumetti di supereroi sta un po' stretta la definizione di "popolare". Non sono mai del tutto "chiari", molto spesso i dialoghi e i disegni sono sofisticati, anche d'avanguardia. Eppure continuano a dibattersi (ed è questo che ne alimenta il fascino "perverso") in quella dimensione da sogno adolescenziale loro propria sin dalle origini. Minimali, gotici, noir, pop e umoristici, sempre "esagerati" e autoindulgenti, i fumetti di supereroi trasmettono pulsazioni emotive, si nutrono dell'ansia e dell'entusiasmo di legioni di fan. Producono stelle dello spettacolo (che si tratti dei prodotti della fantasia o degli autori che li creano), generano fedeltà, ti costringono a schierarti, ad abbracciare la causa di autori, case editrici, personaggi con fedeltà incrollabile. Non negatelo: volete sapere chi è il più forte, e non potete accontentarvi di una statistica. Volete prove che siano disegnate sulla carta. MARVEL CONTRO DC ve le fornirà. Vi mostrerà con chiarezza cristallina chi sono i supereroi più potenti in assoluto. Quale universo, fra Marvel e DC, merita la palma del "più forte". In questa nuova incarnazione de LE BATTAGLIE DEL SECOLO (collana interamente dedicata agli incontri/scontri fra i personaggi Marvel ed eroi DC) è ospitata la storia che rappresenta l'apoteosi della *grandeur* supereroistica, la sublimazione alla millesima potenza dell'idea del crossover. Il sogno adolescenziale che diventa realtà, imbrigliato nelle imprevedibili regole della logica ei supereroi. Da settembre a dicembre eccovi quattro albi, più uno speciale contenente storie della linea AMALGAM (correte a pagina 85). Vi aspettiamo... per capire chi vincerà fra Superman e Hulk, l'Uomo Ragno e Superboy, Wolverine e Lobo, Capitan America e Batman e fra i protagonisti di tanti altri scontri. La decisione, sappiatelo, è stata presa dai lettori americani, che hanno votato in massa uno specifico referendum.
A noi rimane questa avventura (che parla anche italiano) e tanti personaggi. Anche in questa occasione non mancano riferimenti a situazioni che meritano qualche piccola annotazione. Come noto ai nostri lettori, gli autori Marvel e DC hanno già stabilito la reciproca esistenza dei due universi contrapposti. A onor del vero, solo in un paio di occasioni si erano preoccupati di giustificare la presenza dei vari eroi nella stessa realtà. Le premesse, che non vengono ignorate in questa storia, sono che il primo Uomo Ragno abbia fatto visita a Gotham City e che nutra per Batman un timore reverenziale. È chiaro che, in questa occasione e sulla base della produzione passata, vengono stabilite con chiarezza le rispettive collocazioni all'interno di un unico Multiverso. In sostanza la sfera della realtà Marvel e quella DC coesistono e hanno un'origine comune. Il nuovo costume dell'Uomo Ragno (sotto cui è celato il volto di Ben Reilly, il "vero" Peter Parker) è apparso, per la prima volta, sulle pagine de L'UOMO RAGNO 200. Il Joker, famosissimo arcinemico di Batman, conosce bene l'Arrampicamuri o, quanto meno, la sua precedente incarnazione. I due si sono già affrontati (assieme a l'Uomo Pipistrello e Carnage) sulle pagine de LE BATTAGLIE DEL SECOLO 5. Betty Brant, la combattiva moglie dell'Incredibile Hulk, ha cambiato look nelle pagine di DEVIL & HULK 31. Infine ricordo che lo "scatolone" di contenimento cosmico è già apparso sulle pagine di un crossover con protagonisti Silver Surfer e Lanterna Verde, vero e proprio prologo a questa serie, pubblicato sulle BATTAGLIE DEL SECOLO 6. Lo spazio è terminato. A Giorgio Lavagna il compito di esaminare i personaggi della DC Comics in terza di copertina.
Diamo inizio al rock and roll!

FRANCESCO MEO

DC
CONTRO
MARVEL COMICS
PRIMO ROUND
SCRITTO DA
RON MARZ
(si ringrazia PETER DAVID)
DISEGNATO DA
DAN JURGENS e CLAUDIO CASTELLINI
(pagine 3/10 e 19/26) (pagine 11/18 e 27/34)
INCHIOSTRATO DA
JOSEF RUBINSTEIN e PAUL NEARY
(pagine 3/10 e 19/26) (pagine 11/18 e 27/34)
LETTERATO DA
RUDY REMITTI
TRADOTTO DA
PIER PAOLO RONCHETTI
GUIDE COLORI DI
GREGORY WRIGHT
COLORI DI
DIGITAL CHAMELEON
ASSISTENTI ALLA SUPERVISIONE
CHRIS DUFFY e JOE ANDREANI
SUPERVISIONE
MIKE CARLIN e MARK GRUENWALD

PREMESSA
MARVEL

Circa 60 anni fa apparve il primo comic book con protagonista un eroe con mantello, mutandoni, capacità al di fuori di quelle comuni. Ne seguirono presto molti altri. Eroi con lunghe orecchie da pipistrello, eroi con anelli magici, eroi che potevano correre veloci come proiettili e così via. Sfortunatamente non ero ancora nato e non potevo essere lì a leggerli.

Circa 30 anni fa, un altro importante editore di fumetti iniziava l'attività con una nuova generazione di eroi. Eroi che tessevano ragnatele, eroi che si trasformavano in mostri verdi, eroi che si incendiavano e così via. Ero un ragazzo (a Oshkosh, nel Wisconsin), quando scoprii, al *drugstore* dove lavorava mia madre, i fumetti con queste affascinanti immagini. Questi eroi colorati catturarono la mia immaginazione e imparai a leggere in modo da riuscire a capire cosa ci fosse in quelle nuvole bianche che galleggiavano sopra le loro teste. Non passò molto tempo prima che cominciassi a investire tutto il denaro guadagnato (compresa la mancia) a tagliare erba nei prati in quei periodici stranamente irresistibili.

Mentre studiavo accuratamente ogni nuovo tesoro che mi procuravo, si accendevano nella mia mente di adolescente alcune domande. Domande che presto si incendiarono. Domande di natura cosmica. Domande come: «*Chi è più forte, Superman o Hulk? Chi è il combattente migliore, Capitan America o Batman? Chi è il nuotatore migliore, Sub-Mariner o Aquaman?*».

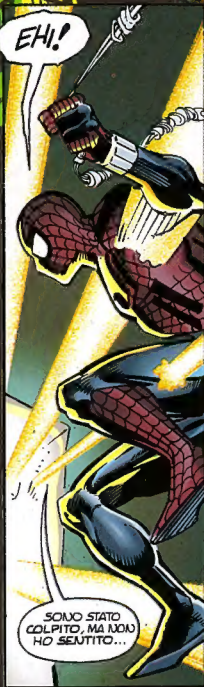
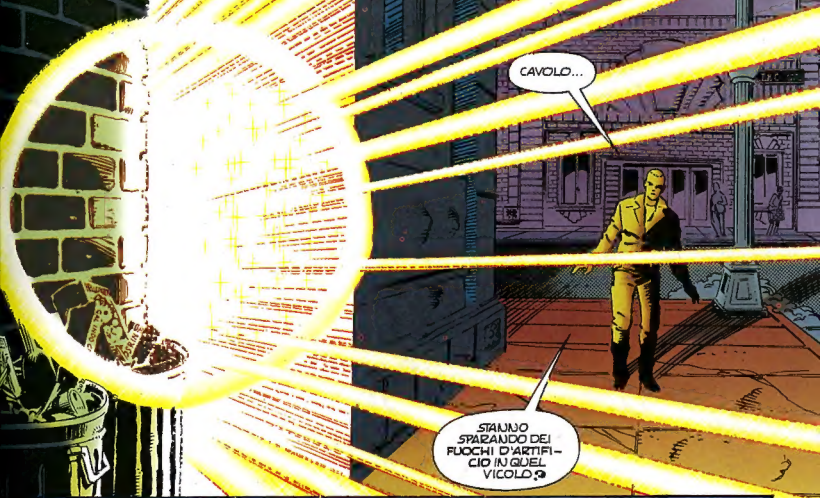
Circa 15 anni fa realizzai un sogno unendomi allo staff della Marvel Comics. A quel tempo l'imbarazzante enigma della mia giovinezza era ancora senza soluzione. Gli eroi vivevano nei loro mondi separati e, nonostante la loro potenza, non potevano superare le barriere dimensionali – e legali – che li tenevano separati. Ora che sono "dall'altra parte della pagina a fumetti", ho imparato che quando ero più giovane non ero l'unico a essere preoccupato da queste domande ancora senza risposta – non passava mese senza che non vedessi almeno una lettera in cui un appassionato suggeriva che facessimo scontrare tutti i nostri uomini contro tutti i loro in un decisivo e prolungato combattimento fino all'ultimo colpo.

Nella pubblicazione che tenete tra le mani, ciò è finalmente accaduto. La fantasia di migliaia di lettori di fumetti è infine diventata realtà. E io – come un bambino che scopre il suo primo fumetto – sono felice di far parte di questa epica impresa. Il co-supervisore Mike Carlin e io siamo amici intimi fin dai primi anni 80 e abbiamo agguantato l'imponente sfida di coordinare questo monumentale progetto con la maniacale allegria di due supereroi che raddrizzano un torto di vecchia data. Se vi divertirete a leggere questa fantasia in quattro parti – tanto quanto ci siamo divertiti noi a comporla – aspettatevi un avvenimento che non avrà paragoni per molto tempo a venire.

Mark Gruenwald
Co-supervisore Marvel
(Traduzione di Omar Martini)

P.S. Tifate Marvel!

MANHATTAN.
ADORO QUESTA CITTA'.
PROPRIO QUANDO TI SEI STUFATO, QUANDO PENSI DI NON POTERNE PIU' DELLA GRANDE MELA, ECCO CHE TI REGALA UNA BELLA SERATA TRANQUIL-LA.
E' IN SERE COME QUESTA CHE SENTO DI AVERE FATTO BENE A TORNARE A NEW YORK E A RIPREN-DERMI LA MIA VITA...
...A RIMETTERMI IL COSTUME. BEH,UN COSTUME, A DIRE IL VERO.
FORSE SENZA LA MASCHERA CONTINUERO' A ESSERE BEN REILLY, MA E' QUELLO CHE SONO IN REALTA'. ED E' BELLO ESSERE L'UOMO RAGNO.

OH, NO.
ACCIDENTI, NON ROVINATEMI LA SERATA. E' TROPPO RILASSANTE PERCHE' IL MIO SENSO DI RAGNO PIZZICHI!
NEL VICOLO NON C'E' NIENTE, A PARTE UN VAGABONDO E UNO SCATOLONE DI CARTONE.
CHE RAZZA DI PERICOLO STO CAPTAN--?
UN MOMENTO!
PERCHE' LO SCATOLONE STA BRILLANDO? MAI VISTO NIENTE DEL--
EHI!
SONO STATO COLPITO, MA NON HO SENTITO...
...NIENTE.

CAVOLO...
STANNO SPARANDO DEI FUOCHI D'ARTIFI-CIO IN QUEL VICOLO?
TUTTO BENE, AMICO?
UHHU?
TROPPO PRESTO.
STA INIZIANDO, MA ALMENO SEI ARRIVATO!
STA PER SUCCEDE-RE, RAGAZ-ZO! MI SER-VE IL TUO AIUTO!
CALMA, DI QUEL CHE SUCCEDE LI' DENTRO NON NE VOGLIO SA-PERE UN BEL NIENTE.
ME NE VADO, OKAY?
UHOA!
QUEL TIZIO E' STATO RISUCCHIATO. L'ULTIMA COSA CHE VOGLIO...

"...E' AVERE A CHE FARE CON UN PAZZO."
OUCH.
S-SENTITO... STRANO... PER UN ISTANTE E...
...HA INIZIATO IMPROVVISA-MENTE A PIOVERE. DOVE SO-NO?
NO.
NO.
NO.
IL PUNTO E'... CHI SEI?

L'UOMO RAGNO, SUPPONGO. VEDO CHE HAI CAMBIATO SARTORIA DALL'ULTIMA VOLTA CHE CI SIAMO FATTI QUATTRO RISATE ASSIEME.
UHU?
NON TI HO MAI VISTO PRIMA D'ORA, BUONTEMPONE! DA QUANTO TEMPO E' ARRIVATO IL CIRCO A NEW YORK?
NEW YORK?
CARO RAGAZZO, QUESTA PERLA SI CHIAMA GOTHAM, UN POSTO CHE DEVE LA SUA FAMA AI RODITORI VOLANTI E AI MANIACI OMICIDI SFIGURATI.
DI CHE DIAVOLO PARLI? COS'E' UNA GOTHAM?
"COS'E' UNA GOTHAM?" UHH, QUESTA SI' CHE E' BUONA. MI RICORDA UNA BARZELLETTA...
...PER LA VERITA', TUTTO MI SEMBRA UNA BARZELLETTA...
...MA NON E' QUESTO IL PUNTO.
SEI A GOTHAM. SE NON CAPISCI ALMENO QUESTO, HAI DEI SERI PROBLEMI DI STABILITA'.
E IO SONO UN ESPERTO.
SI', COMINCIO PROPRIO A SOSPETTARLO.
MA COSA CI FA UN CLOWN SUL TETTO DI UN PALAZZO SOTTO UN ACQUAZZONE?
AH, PENSAVO DI FARLO SALTARE IN ARIA...
...MA I FUOCHI D'ARTIFICIO SONO COSI' LOFFI SOTTO LA PIOGGIA.

AH AH. SEI UNO SPASSO.
ASCOLTA, C'E' QUALCOSA DI STRANO QUI, E VOGLIO DELLE SPIEGAZIONI DA TE. NON MI HAI NEMMENO DETTO CHI SEI.
IL MIO BIGLIETTO.
RITIENITI FORTUNATO. PREFERISCO GLI INSETTI AI PIPISTRELLI.
CIAO CIAO ALLA BELLA SERATA CHE AVEVO PROGRAMMATO. POTREI UCCIDERE IL METEOROLOGO.
mmm, E' UN'IDEA.
CIAO.
NO!
SEI...
...PAZZO?
QUALCUNO VUOLE DIRMI PER FAVORE...

"...COSA STA SUCCEDENDO QUI?"
WESTCHESTER.
INDIETRO, MONSIEUR...
...LE TUE AGGRESSIONI CI HANNO STANCATI.
LASCIALO FARE, CAJUN. IO E MARKO ABBIAMO DEI CONTI DA REGOLARE.
NEMMENO TUTTI GLI X-MEN POTREBBERO FERMARE IL FENOMENO, WOLVERINE. CHE SPERANZE AVETE TU, GAMBIT E TEMPESTA?
NESSUNA.
E FRA DUE SECONDI, NANEROTTOLO, AVRAI SMESSO DI RESPIRARE.
MARKO? COSA--
KRUNK!

-GHN!-
NON SO CHI SEI, NE' DA DOVE VIENI, MA SO...
WHUD!
...CHE TI TROVI NEL POSTO SBAGLIATO, AMICO.
EHI...
.. DOV'E' FINITO IL NANO?
E DOVE SONO IO?
PLANET

MANHATTAN.
COSI' DOVREBBE TENERE.
NON DEVONO ESSERCI ALTRI PASSAGGI. SE QUEI DUE S'INCONTRASSERO...
...NON VOGLIO PENSARE A COSA POTREBBE SUCCEDERE. NON VOGLIO...
...NO.
NO!
STA SUCCEDENDO ANCORA!
BASTA! DIO, CI DEVE ESSERE UN MODO...
...PER...
...FERMARLO.

CAPITAN AMERICA.
E' FINITA! L'HYDRA NON HA TESTE A SUFFICIENZA PER METTERMI K.O....
PWING!
PWING!
SPARATE!
..O PER FARVI VINCE-RE!
GFF!
CLANG!
E ORA...
...VOGLIO SAPERE CHI VI HA MAN-DATI. CHI C'E' DIE-TRO--?
DOVE...
...DOV'E' ANDATO?

WONDER WOMAN...
STIA GIU', AGENTE!
FATTO.
DOVREBBE TENERE FINCHE' NON VERRA' RIPARATO A DOVERE.
WRUNCH!
WONDER WOMAN?
SONO CONTENTO DI VEDERTI! IL CROLLO DEL PONTE AVREBBE UCCISO ME E MOLTE ALTRE PERSONE.
NON SO COME RINGRAZIARTI. SEI STATA DI GRANDE AIUTO DA QUANDO TI SEI TRASFERITA A GATEWAY--
--DIO-- COS'E' STATO?!
WONDER WOMAN?

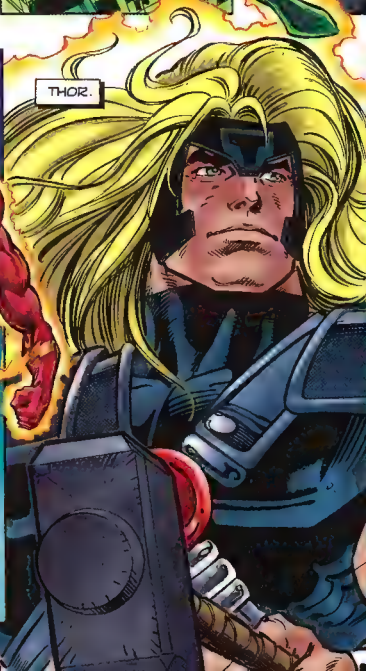
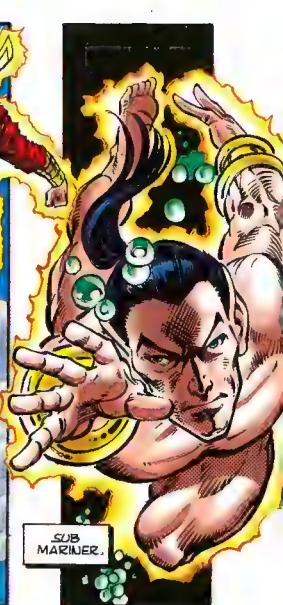
HULK.
HULK SPACCA!
SCUSA, BETTY.
BRUCE BANNER. NON DIRLO NEMMENO PER SCHERZO.
IL SOLO SENTIRTI PARLARE COSI' MI DA' I BRIVIDI. MI RICORDA TROPPO I VECCHI TEMPI.
NON SONO PIU' L'HULK CHE ERO UN TEMPO, EH?
NON SONO PIU' UN MOSTRO SELVAGGIO. SONO IN GRADO DI PENSARE, DI CONTROLLARE LA MIA RABBIA...
...E HO UNA BELLA MOGLIE AL MIO FIANCO.
RIPETI L'ULTIMA PARTE. MI PIACE--
--BRUCE?
OH, NO, E ORA COS'E' SUCCESSO?

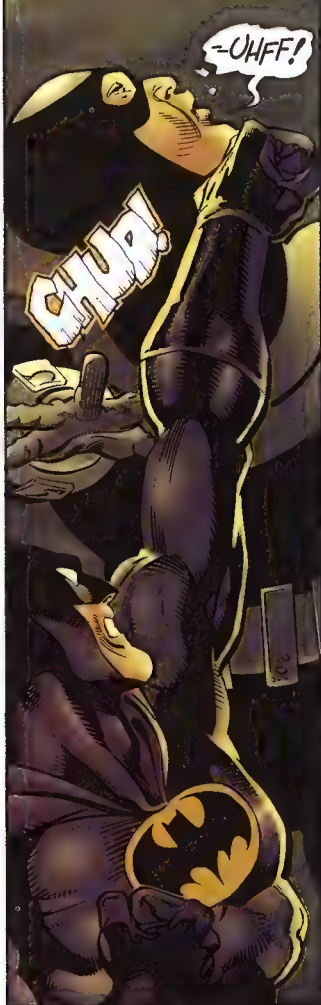
SUPERBOY.
E QUESTO NON E' TUTTO. POSSO VOLARE, AVEVO DEGLI SPECIALI OCCHIALI A RAGGI X...
...CHE VORREI TANTO INDOSSARE ANCHE ADESSO...
...INOLTRE--
NON POSSO LASCIARTI SOLO UN SECONDO!
NON LA SMETTI MAI DI FARE IL CASCAMORTO.
TANA!
ANDIAMO, NON E' COME PENSI TU. STAVO SOLO, INSOMMA...
...ESERCITANDO LA MIA TELECINESI TATTILE.
OH, NON HO DUBBI CHE FOSSE TATTILE.
NON CAPISCO PERCHE' TI SOPPORTO. A VOLTE...
...VORREI CHE TU SCOMPARISSI.

SPAZIO...
LOBO.
VIENI QUI, TESTA DI KATZ!
NESSUNO PUO' DARE A LOBO DELL' OTTUSO CZARNIANO E VIVERE PER RACCONTARLO!
MA IO NON TI HO DETTO NIE--!
NON IMPORTA, AVRESTI POTUTO FARLO DOPO!
QUINDI TI UCCIDERO' COMUNQUE!
uhu?
CHE KATZ--?!
Fiiuuu!

WESTCHESTER.
COSA VUOL DIRE "E' SCOMPARSO"? CHE NON C'E' PIU' TRACCIA DI LUI?
PROPRIO NESSUNA, PROFESSORE.
STAVAMO AFFRONTANDO TUTTI E TRE IL FENOMENO, QUANDO QUEL FASCIO DI LUCE LO HA INVESTITO, DISSOLVENDOLO. LA LUCE SEMBRAVA PROVENIRE DAL NULLA.
SCUSATE L'INTRUSIONE... HO CERCATO DI CONFRONTARE I VALORI DELL'AURA CHE HO RILEVATO SUL POSTO, CON GLI ALONI TRASPORTATIVI O TEMPORALI CATALOGATI SUL MIO COMPUTER.
NESSUNA CORRISPONDENZA, NIENTE DI LONTANAMENTE SIMILE.
E QUESTO CHE SIGNIFICA, HENRY?
SCIENTIFICAMENTE?
CHE E' SPARITO.

IL FATTO CHE IL MIO FRATELLASTRO SIA STATO UNO DEI NOSTRI PEGGIORI NEMICI E' UNA DELLE PIU' GRANDI TRAGEDIE DELLA MIA VITA ..
ABBIAMO IL DOVERE DI SCOPRIRE COSA GLI SIA SUCCESSO, E PERCHE'.
IO DICO MENO MALE, CHARLES.
LASCIA CHE DI MARKO SI PREOCCUPI QUALCUN ALTRO.
LOGAN, SAI CHE NON POSSIAMO VOLTARE LE SPALLE A NESSUNO, MUTANTE O UMANO CHE SIA. SE LO FACESSIMO, NON SAREMMO MIGLIORI DI--
SACRA DEA!
E' QUESTA! LA STESSA LUCE!
SONO SCOMPARSI TUTTI E TRE, PROFESSORE! PROPRIO DI FRONTE A ME...
...E NON RIESCO NEMMENO A CAPACITARMENE!
SCOTT, TEMO CHE LA DOMANDA GIUSTA SIA ..

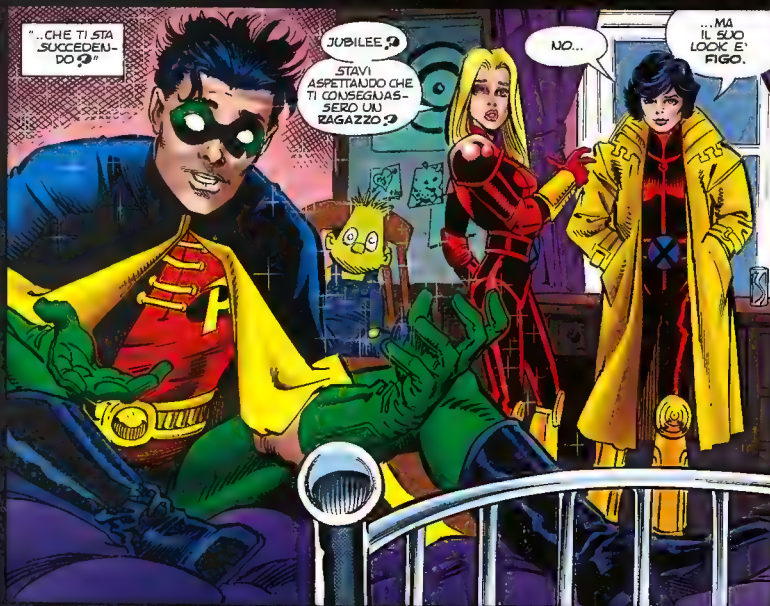
"...CHI SARÀ IL PROSSIMO?"
LANTERNA VERDE.
ELEKTRA.
FLASH.
THOR.
AQUAMAN.

SILVER SURFER.
CAPITAN MARVEL.
SUB MARINER.
QUICKSILVER.
CATWOMAN.
"NON SO COSA STIA SUCCEDENDO...!"

...NON SO COME TU ABBIA FATTO AD ARRIVARE QUI, MA RISOLVEREMO TUTTO SENZA CHE NESSUNO SI FACCIA DEL MALE.
UNO: METTI GIU' QUEL COLTELLO...
.. DUE: LASCIA ANDARE IL RAGAZZO.
NO!
NO, VOGLIO SUBITO UNA RISPOSTA! CHE STA SUCCEDENDO?!
PRIMA LA LUCE, GIUSTO? POI MI RITROVO DOVE NON DOVREI ESSERE!
SONO IN QUESTA CAVERNA E NON SO COME CI SONO ARRIVATO. ORA DIMMI...
...DIMMI DOVE SONO! DIMMI CHI SEI!
SE FAI MALE AL RAGAZZO...SARO' IL TUO PEGGIOR INCUBO.
SONO BATMAN!

uh-uh.
BULLSEYE NON HA PAURA. E, SOPRATTUTTO, BULLSEYE NON MANCA MAI IL BERSAGLIO, SPECIE A QUESTA DISTANZA. INIZIA A PARLARE, ALTRIMENTI...
...IL RAGAZZO SI ARRABBIA!
-GHHK!-
hhk
VVVU...
...VUOI... GIOCARE... CON ME?
PKK
GIOCHIAMO.

L'HAI SCHIVATO?
MA...NON SBAGLIO MAI. NESSUNO E' COSI' VELOCE DA--

--UHFF!
CHUD!

PICCHI...
...ANCHE PIU' FORTE...
...DI...

...DEVIL
FWUMP!

"..CHE TI STA SUCCEDEN-DO?"

JUBILEE?

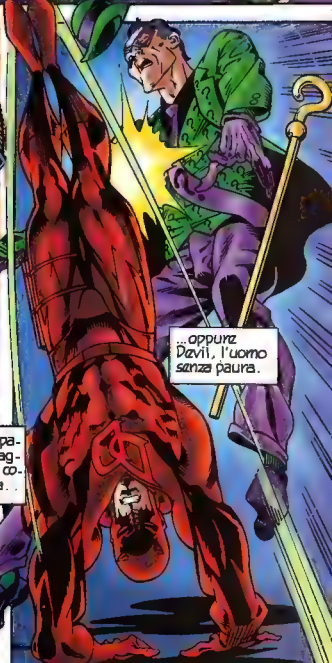
STAVI ASPETTANDO CHE TI CONSEGNAS-SERO UN RAGAZZO?

NO...

...MA IL SUO LOOK E' FIGO.

4
METROPOLIS.
KENT! DOVE DIAVOLO --
-- E' CLARK KENT? HO BISOGNO DI QUELL'ARTICOLO!
BEH, CREDO CHE STIA VERIFICANDO LE INFORMAZIONI, O FORSE--
JAPAN SURRENDERS
QUALCUNO MI CERCA?
IL PLANET E' UN QUOTIDIANO, KENT, NON UN SETTIMANALE! FORSE LA PAROLA SCADENZA NON SIGNIFICAVA MOLTO PER TE, PRIMA...
... MA ORA SONO IO IL DIRETTORE QUI, E DEVI CONSEGNARE I TUOI ARTICOLI PUNTUALMENTE!
LA GENTE CERCA DI ADATTARSI ALLA FOLLIA IN ATTO LA' FUORI, MA VUOLE SAPERE COSA SUCCEDE! NOI LO SCOPRIREMO E GLIELO RACCONTEREMO...
...O NON MI CHIAMO PIU' J. JONAH JAMESON!
MI METTERO' AL LAVORO. MA, UH...
...IN QUESTO PALAZZO E' VIETATO FUMARE, CAPO.
DAILY PLANET

IO FUMO DOVE MI PARE, KENT!
E NON CHIAMARMI CAPO!
HA UNO STILE DIVERSO DA QUELLO DI PERRY.
A DIR POCO...
VORREI CHE RIUSCISSIMO A SCOPRIRNE DI PIU' SU QUESTO "MISTERIOSO EDITORE" CHE SI E' IMPADRONITO DEL PLANET E HA CACCIATO VIA PERRY!
CON TUTTO QUELLO CHE SUCCEDE, NON E' QUESTA LA COSA PIU' IMPORTANTE, ANCHE SE POTREBBE ESSERCI UN LEGAME...
SALVE!
EHI, COME VA LA VITA A JIMMY OLSEN, ORA CHE E' UN FAMOSO REPORTER DELLA TV?
FRENETICA.
LA WGBS MI HA AFFIDATO IL SERVIZIO SUL LICENZIAMENTO DI PERRY.
AH--ALLA RECEPTION CERCANO QUALCUNO CHE FACCIA DA GUIDA A UN NUOVO FOTOGRAFO. AVETE TEMPO?
CI PENSO IO.
OH, CLARK, HO TIRATO FUORI UNA FOTO DAL TUO FAX. E' SULLA TUA SCRIVANIA.
A PRESTO, CLARK.
L'HO VISTA.
CIAO, JIMMY.
mmm...
...ACCIAIO IN LOTTA CON UNA SPECIE DI... UOMO ASSORBENTE, DIREI... A WASHINGTON.
UN'ALTRA FACCIA SCONOSCIUTA. UN EPISODIO DEI TANTI. E SOTTO SOTTO...

"...DEV'ESSERCI UNA SPIEGAZIONE."
DI CLARK KENT reporter del Planet
"Che sta succedendo?"
Tutti, dai bambini a Superman, si pongono la stessa domanda, mentre la realta' circostante si altera incomprensibilmente.
A quanto pare niente e' piu' sicuro. Dagli edifici in cui viviamo e lavoriamo, alla gente che conosciamo e amiamo fino agli eroi da cui dipendiamo.
Come visibile testimonianza dell'instabilita' in cui e' piombato il nostro mondo, c'e' la scomparsa di noti eroi mascherati...
...e la contemporanea apparizione di nuovi personaggi che sfoggiano nomi come Capitan America...
...oppure Devil, l'uomo senza paura.

Parliamo degli eroi, perché rappresentano lo specchio nel quale vediamo noi stessi.
Le loro reazioni, nel corso della crisi, riflettono la molteplicità delle nostre reazioni.
Alcuni affrontano col consueto coraggio le minacce poste da criminali sconosciuti...
...mentre gli scontri fra coloro che tendiamo a considerare come anti-eroi...
...hanno scatenato una violenza alimentata da paura e confusione.

Malgrado, in alcuni casi, le battaglie siano da attribuire all'incomprensione.
...spesso abbiamo superato le nostre divergenze, mossi da uno spirito di conoscenza...
...di amicizia...
...o di collaborazione.

Desideriamo tutti trovare la causa della frantumazione della nostra realtà; e non abbiamo risposte.
Così, dai super-eroi all'uomo comune, dobbiamo condurre le nostre battaglie individuali.
Gli eroi, sia noti che sconosciuti, combatteranno i nuovi pericoli...
Dobbiamo sperare che, nel tentativo di vincere queste battaglie...
...non perderemo una guerra più importante, a noi incomprensibile...
CLARK? SE HAI UN MOMENTO...
...a noi il compito di affrontare la battaglia per la vita quotidiana, oppressa da forze oltre il nostro controllo.

...DAI UN'OCCHIATA A QUESTA.
TI PRESENTO L'UOMO CHE L'HA SCATTATA. CLARK, QUESTO E' IL NOSTRO NUOVO FOTOGRAFO.
SPLENDIDA FOTO. SCUSA, NON HO CAPITO IL TUO NOME.
CERTO, LOIS.
MAN-BAT E... NO, L'ALTRO NON LO CONOSCO. OTTIMO LAVORO, COMUNQUE.
MI CHIAMO BEN REILLY, MA FIRMO I MIEI LAVORI COME PETER PARKER. PUOI CHIAMARMI COSI', CREDO.
E GRAZIE, MA HO AVUTO FORTUNA CON QUELLA FOTO. ERO NEL POSTO GIUSTO AL MOMENTO GIUSTO.
NON FARE IL MODESTO, PETER. PIACERE DI CONOSCERTI.
PIACERE MIO.
PARE CHE LAVOREREMO INSIEME.
OTTIMO...
...FORSE, ASSIEME, RIUSCIREMO A CAPIRE COSA SUCCEDE.
Oh, QUESTO NON LO SO. PENSO CHE CI VOGLIA QUALCUNO BEN PIU' IMPORTANTE DI NOI DUE...

"...PER COMPRENDERLO DAVVERO."
COSA ACCADE? L'INTERO UNIVERSO SI CONTORCE IN AGONIA.
AVVERTO IL MOVIMENTO DI FORZE CHE NON HO MAI INCONTRATO PRIMA. POTERI AL CUI COSPETTO NON SONO CHE UN FRAMMENTO.
SONO STATI INNESCATI EVENTI...
...CHE NEMMENO LO SPETTRO PUO' FERMARE.

L'EQUILIBRIO COSMICO VACILLA...
...E, PER LA PRIMA VOLTA, IO NON POSSO RIPRISTINARLO. MA COME PUO' ESISTERE QUALCOSA DI COSI' POSSENTE DA PIEGARE LA VOLONTA'...
...DEL TRIBUNALE VIVENTE?

TEMO CHE SIA IN CORSO...
...QUALCOSA DI TERRIBILE.
LO SCONTRO FRA I DUE UNIVERSI CONTINUA FRA POCHISSIMO!

MARVEL COMICS CONTRO DC

Lo scontro del secolo!

Come postilla alle storie, abbiamo pensato di presentarvi questo articolo introduttivo alla miniserie, apparso originariamente sulle pagine di MARVEL VISION 1 (il più recente *house organ* della Casa delle Idee). Sono stati necessari alcuni adattamenti al testo, legati essenzialmente al diverso modo in cui verrà presentato il crossover nel nostro paese, ma abbiamo lasciato inalterata la verve entusiastico/sensazionalistica dell'autore. In fondo riproduce le sensazioni che hanno pervaso il mercato americano nel periodo in cui MARVEL VS DC piombò negli scaffali di tutte le librerie.

Francesco e Giorgio

I fan e i lettori di *Superman*, l'UOMO RAGNO, X-MEN, *Batman* e delle altre collane DC e Marvel, si pongono la medesima domanda da molti anni... Non sono più solo parole, perché, a cominciare da questo albo, l'Universo Marvel verrà contrapposto all'Universo DC in una battaglia così grande, in uno scontro così cataclismatico, che ogni numero sarà un autentico terremoto la cui scala non è mai stata tanto intensa nella storia delle epiche battaglie eroe-contro-eroe realizzate da entrambe le case editrici. Quindi, mentre riprendete fiato, ecco la premessa.

Il cosmico scontro a fumetti comincia a settembre e continua fino a dicembre all'interno de LE BATTAGLIE DEL SECOLO. Ogni numero avrà più di 80 pagine, realizzate dai talentuosi scrittori Peter David e Ron Marz e dai disegnatori Dan Jurgens e Claudio Castellini. Ma ciò è solo una parte della vicenda. All'interno di questo calderone, vedrete Superman contrapposto a Hulk; l'Uomo Ragno andare a testa bassa contro Superboy (e qui non stiamo parlando del clone; beh, almeno non del clone dell'Uomo Ragno); Capitan America, la sentinella della libertà, contro il cavaliere oscuro in persona, Batman; Lobo contro Wolverine; Wonder Woman contro Tempesta.

I lamenti sono echeggiati tra il fandom per più di trent'anni, ma desideri, discussioni e nasi insanguinati non sono stati inutili. Le vostre richieste alla fine hanno raggiunto le orecchie della DC e della Marvel.

«È chiaramente l'evento più "previsto" che sia mai stato annunciato» ha affermato lo scrittore di HULK, *Aquaman* e L'UOMO RAGNO 2099, Peter David. *«Non hai idea di quante volte, alle fiere, schiere di fan aspettavano per mostrarmi cinque pagine di Hulk che picchia quel #$$%^@ di Swamp Thing. Oppure dell'Uomo Ragno che viene arrostito dal raggio di calore di Superman. Finora dell'idea MARVEL VERSUS DC la gente poteva solo sognare perché, naturalmente, era un esperimento che nessuna casa editrice di fumetti aveva mai tentato prima o avrebbe mai osato o accettato di fare. mentre ora questi tipi stanno andando uno contro l'altro. Posso affermare di far parte di qualcosa che riporterà l'appassionato nel mondo della fantasia. Beh, forse non lo si dovrebbe dire.»*

In qualunque maniera lo si voglia descrivere, la cosa importante è che saranno gli appassionati a decretare il successo della collana. Il risultato di ogni battaglia, secondo Mark Gruenwald, il supervisore capo della linea *Marvel Heroes*, sarà stabilito dai lettori. Nelle librerie di fumetti di tutto il paese i fan troveranno schede per votare in *"Marvel vs. DC" o è "DC vs. Marvel"?* (assieme a un'anteprima di 16 pagine). Queste schede verranno usate per determinare il risultato di ogni battaglia importante. Quindi il risultato finale dipende dallo stesso fan. *«Questo significa che chiunque voti per queste battaglie sarà parte della storia. Veramente il momento in cui verrà stabilito una volta per tutte chi è il più forte, chi è il più potente.»* I risultati di queste battaglie appariranno nel

numero 3, che sospingerà sia la DC che la Marvel in una direzione così incredibile, così spaventosa che l'ultima settimana di febbraio sarà diversa da qualsiasi cosa gli appassionati abbiano mai visto.
Non lasciatevi ingannare pensando che questo è tutto quello che ci sarà in questa epopea. I lettori potranno vedere anche Aquaman contro Namor, Silver Surfer contro Lanterna Verde, Quicksilver contro Flash, Jubilee contro Robin, Catwoman contro Elektra e Thor contro Capitan Marvel (cioè Shazam, il Capitan Marvel originale).

Molto tempo fa, avvenne il Big Bang. Ma a differenza della teoria che afferma che si creò qualcosa dal nulla, la verità è più terribile. Perché in realtà il Big Bang fu la separazione di una coscienza cosmica. Una separazione così dolorosa nella sua esplosione che, molti milioni di anni dopo, si svilupparono due universi invece di quello che era esistito precedentemente. Questi due universi, che ora sono uno accanto all'altro, si evolvettero e furono manipolati dalle due nuove coscienze che si erano formate nel Big Bang. Ora, dopo milioni di anni di cecità,

COM'È POSSIBILE?
Su come sia nato questo stupefacente crossover, Ron Marz ci offre la punta dell'iceberg. Un iceberg così grande che porterà a una conclusione da brividi, suggerendo l'origine della vita in entrambi gli universi, Marvel e DC. Ci sono, come spiega Ron, esseri così stupefacenti, così spaventosi, che mai sono stati colti prima negli annali del fumetto. Forse gli avvenimenti non hanno mai giustificato il loro coinvolgimento. O forse sono stati coinvolti in altri fatti così shockanti da poterli rivelare agli appassionati solo ora. Questi esseri sono stati ignorati dai fan e sono inconsapevoli dell'esistenza di altri come loro. E questa ignoranza è stata compromessa. All'inizio di *"Marvel vs. DC" o è "DC vs. Marvel"?* incontriamo due giganti cosmici, simili in maniera preoccupante. Ron non ci voleva proprio rivelare nulla, ma abbiamo estratto il bat-schiacciapollici, gli abbiamo fatto guardare un paio di volte il film *Howard the Duck* e ha spifferato tutto come un informatore.

sono finalmente coscienti dell'esistenza dell'altro e... vogliono conquistarlo.
Questi rivali mortali contrapporranno in battaglie mozzafiato i loro campioni, per annettersi il mondo e le risorse altrui. Nel corso della vicenda, troveranno tra i loro universi somiglianze sempre più grandi. Perché entrambi gli universi hanno persone capaci di correre più velocemente del vento? Perché entrambi gli universi hanno eroi provenienti da continenti sottomarini? E perché in entrambi gli universi esistono pezzi che li collegano a qualcos'altro? Qualcosa che è rimasto nascosto fino a ora. La risposta è stata tenuta dentro una gigantesca cripta a cui solo i pezzi grossi della società avevano accesso. Ma il tempo è arrivato. La verità sta per essere rivelata.
Il co-scrittore di David, Ron Marz, dice: «*Con questo progetto mi sento come un bambino in un negozio di caramelle. Ovviamente questo è il miglior lavoro nel mondo dei fumetti. Ed è davvero un onore farne parte. Il modo in cui Peter e io scriveremo la miniserie in quattro parti è*

questo. Io farò i numeri 1 e 3 e Peter il 2 e il 4. Una delle cose davvero eccitanti per me è inserire tutte queste piccole situazioni. Come il Dr. Strange e Starman che confrontano gli appunti e chiacchierano nel sancta sanctorum di Strange. O come far incontrare Steel e War Machine. Ogni momento in questo progetto è "forte". Ogni pagina vi dà qualcosa che non avete mai visto prima. È stupefacente».

Tutti gli albi hanno quattro capitoli, due dei quali verranno disegnati da Dan Jurgens, il cui lavoro su *Superman*, *Zero Hour* e il nuovo SENSATIONAL SPIDER-MAN lo rendono uno dei disegnatori (e scrittori) più ricercati del settore. Gli altri due capitoli verranno realizzati da un disegnatore relativamente nuovo di nome Claudio Castellini.

I disegni che sono stati visti (rendendo le copie nuovissime una specie di merce rara) sono doppie copertine per i recenti numeri di FANTASTIC FOUR UNLIMITED. Secondo Marz, che ha appena finito uno one-shot di 48 pagine con l'artista italiano: «*Castellini farà impazzire la gente. Non appena si vedranno le sue cose si capirà che sarà il prossimo "grosso personaggio". Sarà il prossimo nome importante del mercato. Se dovessi fare una lista dei migliori disegnatori sul campo, lui sarebbe in cima. Quando la gente vedrà SILVER SURFER, le mascelle cadranno letteralmente a terra*».

Gli inchiostratori Joe Rubinstein (*Superman*) e Paul Neary (EXCALIBUR e CAPITAN AMERICA) si divideranno il lavoro artistico di tutti e quattro i numeri.

La Marvel e la DC realizzeranno anche due speciali e giganteschi poster (69 cm x 101,6 cm) per commemorare la battaglia che metterà fine a tutte le battaglie. Illustrati da Jurgens e Castellini, i poster rappresentano i più grandi eroi di ogni universo.

Naturalmente la rivalità tra gli universi DC e Marvel non si limita solo a questi quattro numeri. Il supervisore esecutivo dell'Universo DC Mike Carlin ha detto: «*È fatta. Tutti i lettori avranno la possibilità di far sapere al mondo che gli eroi DC sono i più belli e i più potenti che abbiano mai camminato sulla Terra!*».

Il supervisore capo della Marvel, Mike Gruenwald, ha replicato: «*Quel Carlin... che burlone! Tutti sanno che qualsiasi supereroe Marvel può battere tre supereroi DC a caso... e sfornare, contemporaneamente, migliori battute!*».

Così la domanda è: «*E poi?*». Dove andremo dopo che l'epica battaglia sarà decisa? Dopo che la fusione degli universi avrà seguito il suo corso? Dopo che gli appassionati avranno finalmente deciso per sempre chi è il più forte? Beh, da qui le voci e i piani continuano. Si dice che il prossimo anno la Marvel e la DC si scambieranno alcuni dei loro personaggi.

E mentre ci vorrà un po' di tempo prima di vedere il ragazzo "divoratore di materia" battere Galactus, speriamo che *"DC vs. Marvel" o è "Marvel vs. DC"?* vi abbia fatto venire l'acquolina in bocca per molte altre cose.

Jim Krueger

(Traduzione di Omar Martini)

Giovedì 3

SAILOR MOON MAGAZINE 13
Continuano le avventure cosmiche di **Sailor Moon** e delle sue simpatiche compagne. In allegato il poster-calendario del mese.

2099 SPECIAL 12
I **Fantastici Quattro** regolano i conti con i **Terribili Quattro 2099** (di **Kesel** e **Ryan**).
Inoltre torna **Ghost 2099**, di **Len Kaminski** e **Ashley Wood**, per combattere contro il demoniaco L-Cypher all'interno dei cunicoli virtuali della tenebrosa *Bridvidland*.

SPECIAL EVENTS 6
L'UOMO RAGNO POCKET 3: *L'UOMO RAGNO CONTRO I SINISTRI SEI*. Non perdete questa incredibile saga completa a firma **David Michelinie & Erik Larsen** (completamente ricolorata al computer!) per la prima volta raccolta in volume e a un prezzo veramente "pocket".

DEVIL & HULK 31
Liam Sharpe si scatena, dandoci una versione di Hulk cupa e oscura come mai prima d'ora, in una storia che vede il ritorno del terrificante Uomo-Cosa! E in appendice... continua la saga del ritorno di Kingpin per Devil.

IRON MAN & I VENDICATORI 8
ASSALTO ALL'A.I.M. PARTE 1 (DI 2). Cap ritorna nei **Vendicatori** per condurre accanto a loro l'ultima grande missione della sua vita: la distruzione delle Avanzate Idee Meccaniche!
Ai disegni **Angel Medina** e **Mike Deodato Jr**.

L'UOMO RAGNO 201
In allegato un fantastico modellino di aereo da guerra della nuova collezione PANINI!
L'Uomo Ragno è tornato nello scorso numero, con un nuovo look. Adesso vi presentiamo tre ottime storie in cui il "nuovo" Arrampicamuri deve rimettere in piedi la sua vita.
Disegni di Romita Junior, Bagley e Buscema, e ospiti d'onore a go-go!

MARVEL MINISERIE 27
VENDICATORI/ULTRAFORCE: PRELUDIO
Sersi e il **Cavaliere Nero** erano spariti in un'altra dimensione, alla fine di VENDICATORI 23.
Eccoli ricomparire nell'Ultraverse, in una saga disegnata da **George Pérez**, che fa da *preludio* al **grande crossover** VENDICATORI/ULTRAVERSE (questo mese su WIZ).

Giovedì 10

VENOM 23
Eccezionalmente a 80 pagine!
E POI VENNE UN RAGNO PARTE 1 (DI 3). Larry Hama e Joe St. Pierre ci mostrano il primo duello tra **Venom** e il **nuovo Uomo Ragno** nella prima parte di una miniserie che cambierà **per sempre** il loro rapporto! In appendice, **Goblin contro Hobgoblin** con la **Cosa** ospite d'onore!

CAPITAN AMERICA & THOR 24
La morte di Cap! Assistete insieme a noi agli ultimi due giorni della vita di Steve Rogers! Capitan America ci dà l'addio in un doppio racconto con una marea di ospiti speciali che farà da prologo all'arrivo su questa testata di **Mark Waid & Ron Garney**!

MARVEL MIX 7
Terza puntata del serial della **Gatta Nera** ed ennesimo episodio di **ClanDestine**. Si conclude la prima mini dedicata a **Deadpool** e infine un WHAT IF...?! d'eccezione: *E se Magneto fosse stato il signore di tutti i mutanti?*

MARVEL KIDS 3
L'UOMO RAGNO TV
Un nuovo appuntamento con l'adattamento dei cartoni TV, per fan giovani e giovanissimi.
Inoltre: il corso d'inglese con un insegnante d'eccezione: Spidey!

GLI INCREDIBILI X-MEN 76
LA FINE DI AVALON in un grande numero a firma **Fabian Nicieza** e **Paul** (bentornato) **Smith**, con **Colosso**, **Exodus** e tutto il resto della ciurma spaziale di Avalon, alle prese con un ospite inaspettato: **Olocausto!**

Giovedì 17

X-MEN UNIVERSE 19
Doppia dose di storie degli X-Men a firma **Lobdell, Hitch & Cruz** con lo scontro frontale fra Morlock, Logan, Cannonball e Tempesta. Inoltre, **Havok** lotta per la sua vita per le strade di Tokyo, mentre **Larry Stroman** disegna una storia di Excalibur che inizia un trittico di racconti cruciali per la vita di Kitty e di Wisdom.

L'UOMO RAGNO CLASSIC 70
Un numero ricchissimo di altri racconti del 1980! Ospiti d'eccezione, il **Punitore**, Dazzler, il Golia Nero e... i Fantastici Quattro!
Inoltre la prima parte del mitico crossover tra SPECTACULAR SPIDER-MAN e FANTASTIC FOUR.

FANTASTICI QUATTRO 145
Arriva FANTASTIC FOUR UNPLUGGED. DeFalco e Ryan trascinano i FQ in un nuovo mistero in Amazzonia. La Torcia è il nuovo leader della Fantastic Force (di Brevoort, Kanterovich & Bastianoni).

L'UOMO RAGNO 202
Una trilogia completa! Tre emozionanti capitoli per *Tempestato dai media*, firmati da Dan Jurgens, Mark Bagley e John Romita Junior.

LE BATTAGLIE DEL SECOLO 8
MARVEL vs. DC II
LO SCONTRO DEL SECOLO CONTINUA e vi rivela chi sono i supereroi più potenti: Hulk, Superman, Cap, Batman, Wolverine, Lobo, l'Uomo Ragno e Superboy. Storia di **R. Marz**, disegni di **C. Castellini** e **D. Jurgens**. Inoltre, arriva l'AMALGAM UNIVERSE!

Giovedì 24

L'UOMO RAGNO DELUXE 19
L'ULTIMA AVVENTURA DELL'UOMO RAGNO PARTE 2 (DI 3). Peter Parker deve affrontare il mostro che ha creato per errore con il suo sangue radioattivo e questo potrebbe significare la fine della sua vita di supereroe!

WIZ 13
In allegato un pacchetto di cards X-MEN CHROMIUM!
Un numero d'eccezione **Vendicatori/Ultraforce** con i disegni di **Angel Medina** e **Generation X** di **Scott Lobdell**. Poi news, classifiche e recensioni su tutto quanto fa fumetto!

WOLVERINE 82
Torna **Adam Kubert** in una storia che ci rivela quali siano esattamente i danni riportati da **Sabretooth** nel suo scontro con Logan. Inoltre: **Cable** e **X-Man**!

2099 A.D. 12
Peter David e **Andrew Wildman** presentano lo scontro finale fra Spidey e l'Avvoltoio del 2099. Per gli X-Men 2099 è tempo di nascite e genesi mutanti. Infine **Doom 2099**, nell'avventura conclusiva di **Warren Ellis** e **John Buscema**.

Giovedì 31

L'UOMO RAGNO 203
IL RITORNO DI KAINE PARTE 1 (DI 2). Inizia una saga in due parti, dedicata al riemergere di Kaine, il folle clone deforme di Peter Parker, da sempre ossessionato dall'odio verso Ben Reilly.

Alcuni aggiustamenti, BERSERK 2 e EUROPA 4, sono stati posticipati a giovedì 17 ottobre.
Il volume MOON KNIGHT sarà in libreria il 14 novembre e, in anteprima, alla fiera di Lucca.

MARVEL COMICS
CONTRO
DC
SECONDO ROUND
SCRITTO DA
PETER DAVID
(si ringrazia RON MARZ)
DISEGNATO DA
CLAUDIO CASTELLINI e DAN JURGENS
(pagine 41/48 e 57/64) (pagine 49/56 e 65/72)
INCHIOSTRATO DA
PAUL NEARY e JOSEF RUBINSTEIN
(pagine 41/48 e 57/64) (pagine 49/56 e 65/72)
LETTERATO DA
RUDY REMITTI
TRADOTTO DA
PIER PAOLO RONCHETTI
GUIDE COLORI DI
GREGORY WRIGHT
COLORI DI
DIGITAL CHAMELEON
ASSISTENTI ALLA SUPERVISIONE
JOE ANDREANI e CHRIS DUFFY
SUPERVISIONE
MARK GRUENWALD e MIKE CARLIN

PREMESSA
DC

Come ha detto Mark qualche pagina fa, siamo amici da circa 15 anni. Venni assunto dalla Marvel Comics come suo assistente e superammo velocemente qualsiasi tipo di sciocchezza stile capo/dipendente, diventando amici leali. La storia di Mark, di come scoprì i fumetti, di come apprese da loro e alla fine visse il sogno di contribuire a crearli, è perfettamente coincidente con la mia. Quello che avevamo in comune (l'amore per i fumetti) ci ha aiutato a creare un legame che rispecchia il sentimento che ha portato molti lettori a unirsi nei fan club, nelle fiere dei fumetti e su Internet. Gli ultimi 30 anni hanno realmente portato il lettore e l'appassionato in prima linea.

I lettori sono stati i primi a capire che Superman e Batman condividevano realmente uno spazio e non solo potevano, ma dovevano interagire. In più, potevano unirsi ai grandi eroi dell'Universo DC (Flash, Lanterna Verde, Wonder Woman, Hawkman e altri) e formare varie *Justice League* per partecipare a "crisi infinite". I lettori (ancora loro) hanno preteso che i personaggi dell'Universo Marvel (Capitan America, Thor, Rogue e altri) si riunissero in varie "gare di campioni" e in "guerre segrete".

Sessant'anni... e c'è stato solo un avvenimento importante che i lettori hanno sperato/richiesto e che non è avvenuto – un crossover totale di una portata così grande, così cosmica, che ci sarebbero voluti due universi per potercelo far stare.

Lasciai la Marvel più o meno dieci anni fa e da allora ho lavorato alla DC (dove effettivamente iniziai circa vent'anni fa. Sono tornato al mio luogo d'origine, insomma); e a dire il vero i cittadini di entrambi gli universi "dietro le quinte" si mescolavano molto più di quanto potreste sospettare. Nelle fiere, nei bar locali, perfino ai loro matrimoni (Mark e io abbiamo partecipato ai nostri reciproci matrimoni nel corso degli anni)... dappertutto e in qualsiasi occasione abbiamo avuto dei crossover... dietro le quinte! Quello dei fumetti è uno stagno abbastanza piccolo in cui noi pesci (sceneggiatori/disegnatori/supervisori) continuiamo a nuotare avanti e indietro, da una società all'altra.

Ora è tempo che i personaggi facciano lo stesso. È tempo di esaudire i sogni di milioni di lettori di fumetti (Mark, io stesso e gli sceneggiatori e i disegnatori di MARVEL VS DC compresi). Ora è tempo che i personaggi si incontrino in massa... come noi creatori abbiamo fatto per tutti questi anni (sebbene con una lotta un po' più fisica)... per decidere il destino non di uno, ma di due universi!

E, sapete, se i nostri eroi possono sopravvivere a tutte queste sciocchezze della vita e della morte, anche loro potrebbero diventare amici fedeli. Fortunatamente ci saranno sempre dei cattivi che terranno quegli eroi – e noi sceneggiatori e disegnatori e supervisori – al proprio posto!

Che le gare abbiano inizio!

Mike Carlin
Co-supervisore DC
(Traduzione Omar Martini)

P.S. Tifate DC!

QUANDO AXEL ASHER AVEVA SETTE ANNI, ENTRO' NELLA STANZA DEI SUOI GENITORI E TROVO' LA SUA SORELLINA CHE GIOCAVA CON LA PISTOLA DI PAPA'.
LA SGRIDO', AFFERRO' LA PISTOLA...
...E POI SENTI' UN FORTE RUMORE.
FU MOLTO STUPITO QUANDO SI GUARDO' NEI PANTALONI E LI VIDE ZUPPI DI SANGUE.
CADENDO A TERRA, NON SI RESE CONTO DELLA GRAVITA' DELLA SUA CONDIZIONE. GUARDAVA SUA SORELLA CON RIMPROVERO, PER AVERLO CACCIATO IN QUEL GUAIO...
...E LEI FACEVA LO STESSO CON LUI, PERCHE' LE AVEVA TOLTO IL "GIOCATTOLO".
E' SUCCESSO TANTO TEMPO FA. ORA AXEL ZOPPICA LEGGERMENTE. MA DENTRO DI SE' PORTA ANCORA LA RABBIA E IL DOLORE.
FU L'ESPERIENZA PIU' TRAUMATICA DELLA SUA VITA...
...ALMENO FINCHE' LORO NON COMPARVERO NELLA SUA MENTE, EMANANDO UNA TALE OSTILITA' DA RENDERE LA SUA E QUELLA DI SUA SORELLA UN PALLIDO RIFLESSO...
...E CON UN TALE LIVELLO DI MUTUA SOFFERENZA, SUFFICIENTE AD ANNIENTARE UN UNIVERSO.

unhhh...
SIGNORE! MI SCUSI!
C'E' QUALCOSA CHE NON VA?
SIGNORE, VORREI CHE USCISSE DALL'AUTO.
POSSO SAPERE COSA HO FATTO?
N...NO, AGENTE. ME NE STO...
...ME NE STO ANDANDO, TUTTO QUI.
ASPETTI. FORSE E' MEGLIO CHE ESCA DALL'AUTO, SIGNORE.
BENE...PENSA CHE SIA FATTO, O ROBA DEL GENERE...
"NO, NO, AGENTE, SONO QUESTE DUE ...COSE... CHE COMBATTONO DENTRO LA MIA TESTA. NIENTE DROGHE."
INNANZITUTTO, HA IGNORATO UN ORDINE DI UN AGENTE DI POLIZIA.
UN "AGENTE DI POLIZIA"? SCUSA, AMICO... MA NON TI HO VISTO ALL'APPELLO AL 14° STAMATTINA!
MA QUEL DISTRETTO E' DALL'ALTRA PARTE DELLA CITTA'!
SEI PAZZO?! LAVORO A GOTHAM CITY DA NOVE ANNI, E IL 14° E' SEMPRE STATO --
"GOTHAM CITY"? SEI PAZZO?! QUI SIAMO A NEW YORK! DOV'E' "GOTHAM CITY"?
ESPLOSIONI DI LUCE... FINTI SBIRRI... E' COME SE L'INTERA CITTA' FOSSE IMPAZZITA...
NYPD
GCPD

FWOOOM!
PULITA I TUOI ARTIGLI ALTROVE, PICCOLETTO... O LI USERO' PER PULIRTI I DENTI... DA DENTRO!
unh!
ORA ...CAPISCO PERCHE' TI FAI CHIAMARE "KILLER CROC".
PERCHE' SPERI DI FAR FUORI LA GENTE SOLO SPAVENT--
CRISTO!
OH, GUARDA! HO PUBBLICO CHE MI VEDRA' FARTI A PEZZI!
BENE. POTRANNO APPLAUDIRE IL TUO ULTIMO ATTO.
DEVO INDOS-SARE IL MIO COSTUME...
...SE SOLO RIU-SCISSI A LIBERARMI DI LUI SENZA IN-SOSPETTIRLO...

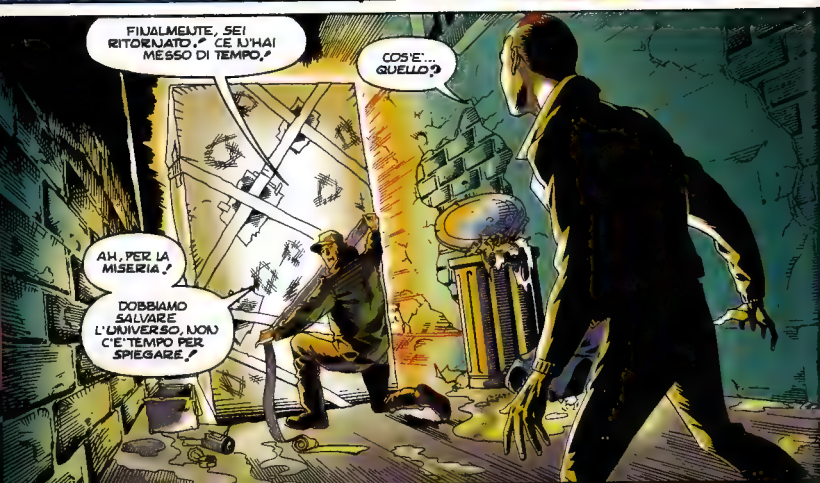
INNUMEREVOLI VOLTE AXEL ASHER HA SENTITO IL DESIDERIO DI ANDARSENE...DI FUGGIRE...

...DI CONTINUARE A CERCARE QUALCOSA A CUI NON SA NEMMENO DARE UN NOME.

IN PASSATO, LA SENSAZIONE ERA PIU' SOTTILE. CERTAMENTE MENO DI UN COPERCHIO DI UN TOMBINO CHE QUASI TI STACCA LA TESTA.

AXEL E' PRONTO A PRELEVARE QUANTI PIU' CONTANTI E' POSSIBILE E A LASCIARE LA CITTA'.

PURTROPPO... IL BANCOMAT NON E' DISPOSTO A COLLABORARE.

"CARTA NON RICONOSCIUTA"?! CHE STORIA E' QUESTA?!?

SMETTI DI RESTITUIRMI IL BANCOMAT, STUPIDA...!

MA PERCHE' QUEL VICOLO MI E' COSI' FAMILIARE?

UN MOMENTO... NON RICONOSCO QUESTA ZONA DELLA CITTA'..

FINALMENTE, SEI RITORNATO! CE N'HAI MESSO DI TEMPO!

COS'E'... QUELLO?

AH, PER LA MISERIA!

DOBBIAMO SALVARE L'UNIVERSO, NON C'E' TEMPO PER SPIEGARE!

ALTROVE...
...THANOS, ALLEATO DELLA MORTE, OSSERVA LE POTENZIALI FLUTTUAZIONI CATASTROFICHE DELL'UNIVERSO...
...E SORRIDE.
UN SORRISO CHE VIENE CANCELLATO DALLA LUCE...
BOOM!
...DI UN EVANESCENTE BOOM TUBE.
MENTRE SULLA TERRA. SU UNA DELLE DUE...
NON COSTRINGERMI A FARTI DEL MALE, BANE!
I TUOI AVVERTIMENTI SONO MOLTO APPREZZATI, NEMICO...
...QUASI QUANTO LA TUA PESSIMA MIRA.

MI SCUSI... SIGNORE... NON CAPISCO.
SONO STATO IN QUESTO NEGOZIO IERI E TUTTA QUESTA ROBA NON C'ERA.
COS'E' SUCCESSO AGLI X-MEN CHE ERA-NO ESPOSTI IN VETRINA?
COSA SONO... GLI "X--
--MEN"?!
KERAASH!
SACRA DEA!
PAZZESCO! SO CHE CROC E' UNA BRUTTA GAT-TA DA PELARE...
...MA QUEL TIZIO NON E' CERTO DA MENO!
WARNER BROS
DEVO STENDERLI ENTRAMBI...
...PRIMA CHE COMBININO ALTRI DISASTRI!
NO... AMAZZONE.

ALTROVE...
HAI GETTATO VIA IL PICCOLO VANTAGGIO CHE POTEVA FORNIRTI LA TUA ARMA...
...ESPONENDOTI A UN ATTACCO CHE TI LASCERA' MENOMATO E INERTE.
MI CHIEDO, STRANIERO, COME DEFINIRESTI LA TUA PATETICA STRATEGIA.
BLAANNG!
PERFETTAMENTE FUNZIONANTE.
PER LO MENO FARAI SILENZIO.

STA INSEGUENDO L'UOMO RETTILE DA QUALCHE ISOLATO.
LIZARD, PER IL MOMENTO, SEMBRA PIU' INTERESSATO A CONTEMPLARE IL NUOVO AMBIENTE PIUTTOSTO CHE AD AGIRE.
BATMAN NON CREDE CHE LA COSA DURERA'.
MA POI QUALCOS'ALTRO ATTIRA LA SUA ATTENZIONE...
...E NEL MOMENTO IN CUI DEVE DECIDERE A CHI DARE PRIORITA'...
...OPTA PER LA DIFESA DI UN SUO VECCHIO PARTNER
OGGI E' GIA' SCOMPARSO UN ROBIN, E NON NE PERDERA' UN ALTRO...
...ANCHE SE ORA SI FA CHIAMARE NIGHTWING.

NEW YORK... GOTHAM...
...OVUNQUE.
OH! SEI TORNATO!
AVREI DOVUTO RICONOSCERTI, QUANDO SEI VENUTO A CURIOSARE! STO DIVENTANDO VECCHIO!
ALLORA, MI AIUTI O NO?
COSA... COS'E' QUELLO?!
NASTRO ADESIVO! PRIMA LEGGE DELL'UNIVERSO: IL NASTRO ADESIVO NON E' MAI SUFFICIENTE!
NO, PARLAVO DELLA LUCE... COSA...
OH, DIAVOLO! INDIETRO! E'...
E' TROPPO...
TARDI!
IL CAJUN ME LE HA SUONATE PER BENE... MA QUANDO SONO RINVENUTO, SE N'ERANO ANDATI.
ORMAI SARANNO GIA' LONTANI...
VROOM!
CREDI, NIGHTWING?
uhu?

EHI! CHE BASTAR-DI--!
OHH, TI AVEVO DETTO DI METTERE L'ANTIFURTO!
BEL MOTORE. CI RIPORTERA' A WESTCHESTER IN UN LAMPO...
..E FORSE CHARLIE CI AIUTERA' A CAPI-RE COSA STA SUCCEDENDO.
PERFETTO. DAVVERO PERFETTO. MI CHIEDO SOLO...
"...COS'ALTRO PUO' ANDAR STORTO OGGI?"
"CALMATI, DICK. IL MODO MIGLIORE PER SAPERE DA DOVE VENGONO..."
...E' VEDERE DOVE VANNO. LI RITROVEREMO.
E, SE SIAMO FORTUNATI, RIUSCIRE-MO ANCHE A SCOPRIRE DOV'E' ROBIN.
"DIO SOLO SA IN CHE RAZ-ZA DI GUAIO SI SIA CACCIATO."
WOW...

"E' FINITA, RAGAZZO!

ALL'INIZIO... C'ERANO SOLO DUE ENTITA'... "FRATELLI", EPPURE SORELLE, ASESSUATI, E TUTTO IL RESTO STAVA IN MEZZO.
ERANO YIN E YANG, BENE E MALE, IL MAINYU...
RACCHIUDEVANO IL TUTTO, OGNI COSA... ECCETTO L'UNO E L'ALTRO. OGNUNO ERA SOLTANTO... "IO".
SI ERANO GIA' SCONTRATI IN PASSATO, LIBERANDO FORZE CHE MISERO FINE E POI DIEDERO DI NUOVO INIZIO AL CREATO.
NELL'ESPLOSIONE DI MORTE E RINASCITA, I FRATELLI FURONO DIVISI. LA LORO ESSENZA FRATTURATA SPEZZO' IL NUOVO UNIVERSO IN UN MULTIVERSO.
FRAMMENTI DELLA LORO ESSENZA SI SPARSERO IN OGNI DIREZIONE. E MAN MANO CHE L'UNIVERSO SI ALLONTANAVA, SI ALLONTANAVANO I FRATELLI.

All'inizio... c'erano solo due entita'... "fratelli", eppure sorelle, asessuati, e tutto il resto stava in mezzo.
Erano yin e yang, bene e male, il mainyu...
Racchiudevano il tutto, ogni cosa... eccetto l'uno e l'altro. Ognuno era soltanto... "io".
Si erano gia' scontrati in passato, liberando forze che misero fine e poi diedero di nuovo inizio al creato.
Nell'esplosione di morte e rinascita, i fratelli furono divisi. La loro essenza fratturata spezzo' il nuovo universo in un multiverso.
Frammenti della loro essenza si sparsero in ogni direzione. E man mano che l'universo si allontanava, si allontanavano i fratelli.
Gli ci vollero eoni solo per ricordarsi di avere una coscienza. Dovevano pensare... prima di poter essere.
E in tutto questo tempo, il loro reciproco ricordo scomparve.
Ma ora, dopo i recenti sommovimenti cosmici che hanno sconvolto il tessuto dell'universo e ridefinito la realta'...
...i fratelli hanno ripreso la consapevolezza della reciproca esistenza

Gli ci vollero eoni solo per ricordarsi di avere una coscienza. Dovevano pensare... prima di poter essere.
E in tutto questo tempo, il loro reciproco ricordo scomparve.
Ma ora, dopo i recenti sommovimenti cosmici che hanno sconvolto il tessuto dell'universo e ridefinito la realtà...
...i fratelli hanno ripreso la consapevolezza della reciproca esistenza.

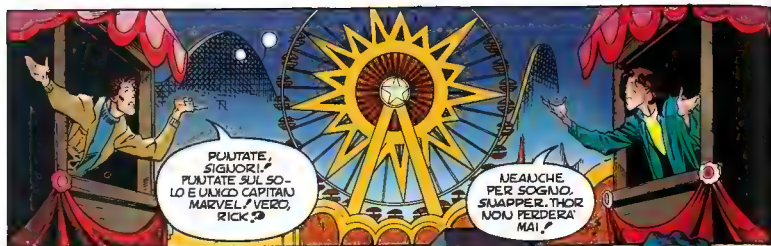
Ancora una volta capirono che ognuno non era più "io", ma "noi". Non potevano esistere con la loro mancanza di unicità.
Né ciascuno di essi era integro, perché nella loro antica battaglia, parti di ognuno di loro erano finite nell'altrui universo.
...entrambi desiderano tornare a essere "integri" e unici.
Ma la consapevolezza dell'inutilità di uno scontro fra di loro...
Tuttavia, osservando e comprendendo l'esistenza dei loro rispettivi guardiani cosmici... lo Spettro e il Tribunale Vivente... raggiunsero un accordo.
Entrambi sono certi che i loro rispettivi universi siano superiori all'altro.
...ha fatto sì che decidessero di contrapporre i rispettivi esseri dotati di super-poteri, in una guerra che metterà fine a tutte le guerre
...porterà alla fine di un universo

Il problema è che alcuni di questi campioni sono così potenti da rendere la battaglia pressoché infinita.
Per questo le regole sono semplici:
Chiunque immobilizzi l'avversario per primo, in ogni caso, vince. L'equivalente nella lotta libera dello schienamento.
La fazione che perderà la maggior parte degli incontri...
...svanirà per sempre.
Ogni coppia di eroi sarà chiamata, a turno, sul luogo della battaglia, e combattere dovrà, perché, in caso di rifiuto...
...nulla potrà impedire ai due fratelli di scontrarsi fra loro... e se ciò accadesse...
...sarebbe la fine di tutto.

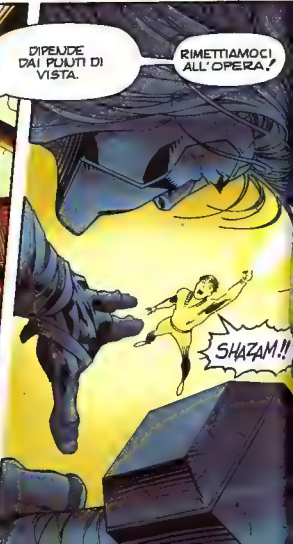
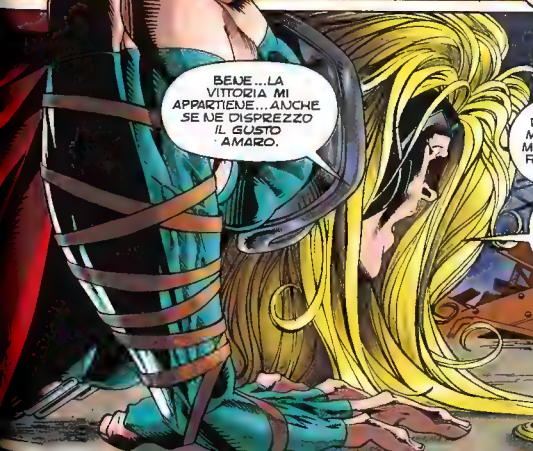
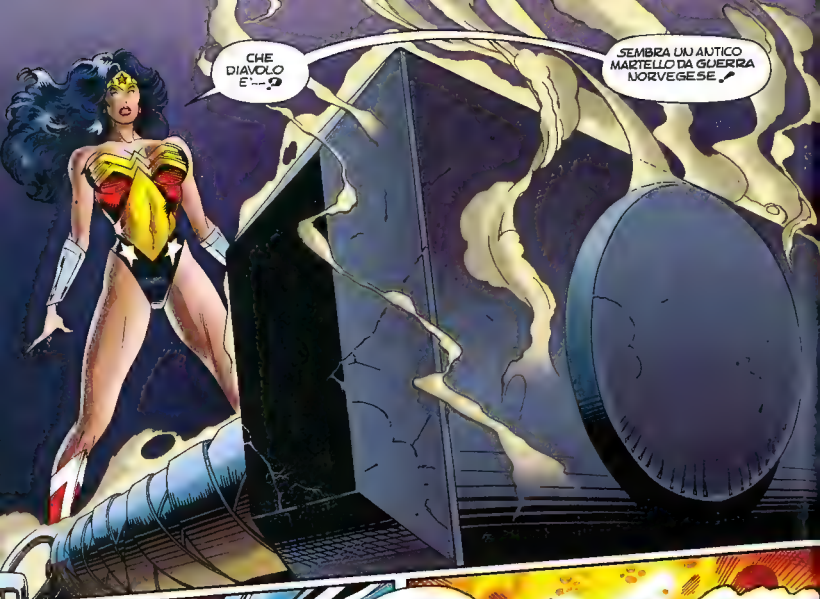
HAI...
...HAI...VISTO? HAI...CAPITO QUEL CHE E'...
CERTO CHE HO VISTO, E HO CAPITO. ORA TUTTI SANNO. MA IO HO SEMPRE SAPUTO... PROPRIO COME TE.
NON CAPISCO... COM'E' POSSIBILE? QUELLO... SCATOLONE? COS'E'?
RICORDI? I FRAMMENTI DEI FRATELLI PERDUTI DURANTE L'ESPLOSIONE. PUOI DEFINIRLE "SCHEGGE".
POSSONO ASSUMERE FORME DIVERSE. ALCUNE SI UNISCONO PER DIVENIRE VORTICI DI INCONTENIBILE POTERE, E CREANO PASSAGGI DIMENSIONALI.
COME QUESTO.
ALTRE SONO PARTE DI ESSERI VIVENTI... ANIME, SE PREFERISCI. ESSERI DI VARI LIVELLI DI AUTO-CONSAPEVOLEZZA...
...ALLA COSTANTE RICERCA DI UNO SCOPO NELLA VITA, INFELICI, ERRANTI... CONSAPEVOLI DI ESSERE PARTE DI UNA PIU' GRANDE ENTITA', MA IGNARI DELLA SUA NATURA.
MOLTI IMPAZZISCONO O SI AUTODISTRUGGONO. ALCUNI PASSANO LA LORO VITA PERENNEMENTE INSODDISFATTI.
E OGNI TANTO, UNO O DUE DIVENGONO CONSAPEVOLI, COME ME.
E TE.

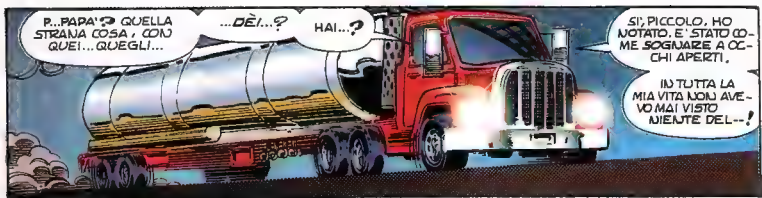
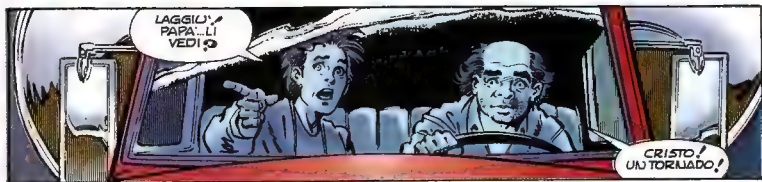
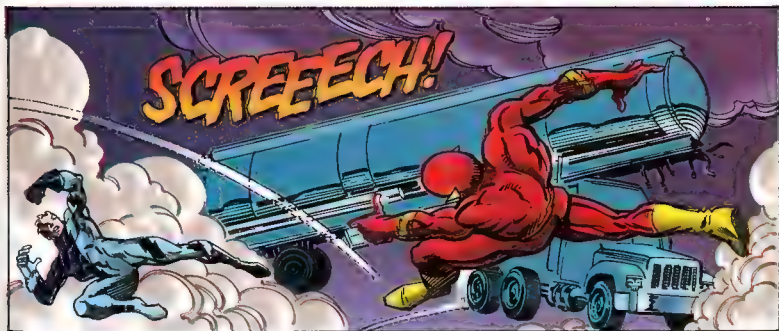
ALLORA.
ALLORA.
CONOSCIAMO LA POSTA IN GIOCO. AVREI PREFERITO NON COMBATTERE.
ANCH'IO. POSSO CHIEDERTI... CHI SEI?
THOR, IL DIO DEL TUONO. FIGLIO DI ODINO. E TU--?
CAPITAN MARVEL, HO LA FORZA DI ERCOLE, IL POTERE DI ZEUS, LA VELOCITA' DI MERCURIO...
CAPISCO. BEH, CAPITANO... IN UN MOMENTO COME QUESTO... C'E' SOLO UNA COSA GIUSTA DA FARE PER CHI POSSIEDE IL POTERE DEGLI DEI.
E COSI'.
PREGANO.

ALTROVE ..
UN DISCEPOLO DELLA MORTE... CONTRO UN SIGNORE DELLA DISTRUZIONE.
DIMMI, DARKSEID... TI VA DI SCOMMETTERE SUL RISULTATO?
SI', MIA PALLIDA IMITAZIONE, SCOMMETTO..
...CHE PERDERAI.
EHI, I SOLDI SONO TUOI. SE VUOI PERDERLI SCOMMETTENDO CONTRO SUPERMAN, FAI PURE.
INCREDIBILE. E' IN GIOCO IL DESTINO DELL'UNIVERSO... E LA GENTE CI SCOMMETTE SOPRA!

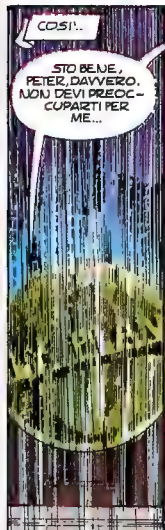
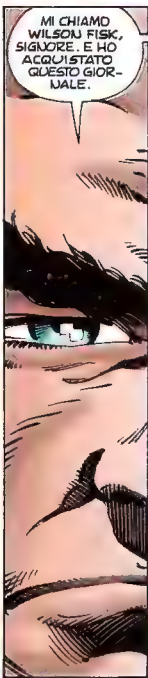
uhhnnn!
FIDATI DI ME, SPAVENTAPASSERI! NON SEMBRA UN GRANCHE'... MA COME OSTAGGIO E' PREZIOSA!
NON NE SONO SICURO, SPAVENTAPASSERI!
EHI-- SE PERMETTETE UNA PAROLA...
...PERCHE' NON VE NE ANDATE A CACCIA DI CORVI E CAMPI DI GRANO?
FINALMENTE SONO RIUSCITO A SEMINARE KENT. STAVO PER METTERMI I PANNI DEL RAGNO...
...MA CON LOIS NEI GUAI, NON HO OSATO PERDERE TEMPO.
STAI BENE?
S-SI', PETER. TORNIAMO AL PLANET... FINCHE' E' ANCORA POSSIBILE.
GIA', E SPERIAMO CHE VALGA ANCHE PER L'UNIVERSO.
GUARDA GUARDA... PARE CHE LOIS SIA IN BUONE MANI.
MI CHIEDO SE DOVREI ESSE-RE GELOSO.

PUNTATE, SIGNORI! PUNTATE SUL SOLO E UNICO CAPITAN MARVEL! VERO, RICK?
NEANCHE PER SOGNO, SNAPPER. THOR NON PERDERA' MAI!
E' ASSURDO! INVECE DI BATTERCI, DOVREMMO TROVARE IL MODO DI COSTRINGERE QUEI BAMBINETTI COSMICI A TROVARE UN ACCORDO.
BA-KOW!
DICI IL GIUSTO!
MA SE CI RIFIUTIAMO, NON AVREMO MAI IL TEMPO DI CERCARE LA SOLUZIONE.
UUUFF!

ALLORA? ACCETTERO' LA TUA RESA, CAPITANO, COSI' CHE TI SIA RISPARMIATO ALTRO DOLORE.
SHOOM!
GRAZIE! MA PENSAVO CHE SAREBBE PIU' COSTRUTTIVO SE USASSI IL POTERE DI ZEUS E ERCOLE...
...I GRECI ERANO INSUPERABILI NEL LANCIO DEL DISCO!
KRAK!
GIA'...

KRUNNCH!
OOOOH, LA VEDO BRUTTA...
NON POSSO RIMANERE BLOCCATO, NEMMENO PER UN ISTANTE!
SHAZAM!!
PERFETTO! DOVE CAPITAN MARVEL SAREBBE RIMASTO INTRAPPOLATO...
...BILLY BATSON E' STATO IN GRADO DI LIBERARSI SENZA PROBLEMI!
COSI'... HAI UN PICCOLO E DEBOLE ALTER EGO.
SE NON ALTRO LA TUA INCARNAZIONE MORTALE NON E' AZZOPPATA!
DIPENDE DAI PUNTI DI VISTA.
RIMETTIAMOCI ALL'OPERA!
SHAZAM!!

AH, SONO I FULMINI LA CHIAVE DEL TUO POTERE!
DUNQUE E' SOLO GRAZIE AL MIO BUON CUORE CHE IL TUO POTERE PUO' INNESCARSI -- E ORA NON MI SENTO MOLTO BUONO --
UNNHHH!!
SHAZAAK!
PER UN LUNGO ISTANTE, RIMANE A TERRA, STORDITO, POI...
BENE... LA VITTORIA MI APPARTIENE... ANCHE SE NE DISPREZZO IL GUSTO AMARO.
MA DOV'E' IL POTENTE MJOLNIR? QUEL FULMINE ULTRATERRENO HA FORSE DISINNESCATO IL MIO MARTELLO?
SE E' COSI', DOVE PUO' ESSERE ATTERRATO?

CHE DIAVOLO E'--?
SEMBRA UN ANTICO MARTELLO DA GUERRA NORVEGESE!
E QUESTA ISCRIZIONE...
"...SE NE SARA' DEGNO...?"
"CHIUNQUE BRANDISCA QUESTO MARTELLO, SE NE SARA' DEGNO, POSSIEDERA' IL POTERE DI THOR"
NON CAPISCO. "DEGNO" E' UN CONCETTO MOLTO SOGGETTIVO. COME SI PUO' STABILIRE UN VALORE PER POSSEDERE IL POTERE DI...
ARRRHH!

ALTROVE...
STAI FERMO, STOLTO, COSICCHE' IO POSSA EVITARE DI FERIRTI SERIAMENTE.
LO VORREI... MA SEI COSI' LENTO E AFFATICATO CHE NON RIESCO A FARE A MENO DI SCHIVARTI!
DIMMI, ORSU', COME HAI PERDUTO LA MANO?! TI S'E' STACCATA PERCHE' TI SEI DATO TROPPE PACCHE SULLA SCHIENA?!
RASSEGNATI, ORECCHIE A PUNTA... SIAMO SULLO STESSO PIANO.
DI QUESTO PASSO, NESSUNO DI NOI ASSESTERA' MAI UN...
BACHOOM!
CREDO CHE LA PAROLA FOSSE "PUGNO".

P...PAPA'? QUELLA STRANA COSA, CON QUEI... QUEGLI...
...DÈI...?
HAI...?
SI', PICCOLO, HO NOTATO. E' STATO COME SOGNARE A OCCHI APERTI.
IN TUTTA LA MIA VITA NON AVEVO MAI VISTO NIENTE DEL--!
LAGGIU'! PAPA'...LI VEDI?
CRISTO! UN TORNADO!
UUUUUFF! FLASH--?!
SEI RAPIDO, QUICKSILVER, TE LO CONCEDO!
FORSE NEL TUO UNIVERSO SEI L'UOMO PIU' VELOCE CHE CI SIA!
MA ANCHE L'AUTO PIU' VELOCE DEL MONDO SEMBRA UNA LUMACA NEI CONFRONTI DI UN JET!

PECCATO DOVERCI SCANNARE COSI'. SAREBBE STATO MEGLIO ESSERE AMICI.
NE HO...
...UHN!...
...ABBASTANZA...
...UUF!...
...DI ENTRAMBI.!
QUEL CHE MI SERVE E' UNA VITTORIA, COSI' IL MIO UNIVERSO SARA' SALVO.!
BEH, "AMBASCIATOR NON PORTA PENA", MA IL TUO UNIVERSO E' IN GUAI SERI.!
BEEEEEEEP!
uh
oh
SCREEECH!

PAPA'! NON CE LA FARE --
--NOOOOO!
AHHHUKK!
UHKKK!
S... SCUSATE... HO RESPIRATO ACKK DEL FUMO...
EHI! AT-TENT--
UNHHH!
DAVVERO UNA BELLA VITTORIA...
...SU UN NEMICO CHE HA RISCHIATO LA VITA PER SALVARE ALTRE PERSONE.
E CI PROVO ANCHE GUSTO. NON MI PIACE CHE CI SIA QUALCUNO PIU' VELOCE DI ME.
BEL-L'AMICO SAREI STATO, SE FOSSE STATO POSSI-BILE...
CE L'AVEVI QUASI FATTA, AMICO!
unhhh!
MA CHI ESITA... E' PERDUTO.

ALTROVE...
SPLOOSH!
Attento, acquatico!
COSA? E' SUB-MARI-NER--?
TI VANTI DI ESSERE RE DI ATLANTIDE, EH, "AQUAMAN"?
BEH, NON SEI DAVVERO NIENTE DI SPECIALE.
SAI, NEI MIEI MOMENTI PEGGIORI, SONO SCONTROSO. MA TU SEI DAVVERO INSOPPORTABILE, NAMOR. DEVE ESSERE IL LAVORO.
ARRENDITI, IMPOSTORE ATLANTIDEO. FACCIAMOLA FINITA, COSI' POTREMO TORNARE DAI NOSTRI RISPETTIVI PARI ED ESCOGITARE UN PIANO ALTERNATIVO.
COSI' COME E' ORA, LA TUA FORZA EGUAGLIA LA MIA.
AH, MA PER FORTUNA, SONO PIENO DI FASCINO.

LA CATTIVA NOTIZIA E' CHE LA CORDA NON SI SPEZZA. LA BUONA E' CHE SONO ABBAGLIATO DALLA TUA PETTINATURA.
BIONDO BUFFONE! TU NON SAPRAI SPEZZARLA, FORSE, MA NON UN VERO FIGLIO DI ATLANTIDE!
...ANCH'IO HO FATTO PARECCHI VAGITI AD ATLANTIDE.
PAREC-CHI...?
COSA SEI? UN IDIOTA?
NON HAI RISPETTO PER LA POSTA IN GIOCO?
"RISPETTO"? NAMOR, PIU' CI PENSO E PIU' HO VOGLIA DI NASCONDERMI FINO A CHE NON E' FINITO TUTTO.
QUINDI SCUSAMI SE SCELGO DI CONSERVARE LA CALMA A MODO MIO.
E TU SE METTO FINE A QUESTA FARSA. PERCHE' TU SEI INERME, E IO NIENTE AFFATTO IMMOBI...
...LIZZATO?
WAM!
ORA LO SEI.
E' QUESTO IL TUO PUNTO DEBOLE, NAMOR. SEI TROPPO NOBILE PER BARARE.

COSI'..
STO BENE, PETER, DAVVERO. NON DEVI PREOCCUPARTI PER ME...
...ANCHE SE APPREZZO IL PENSIERO.
MIO EROE.
EHI... MI SA CHE LE PIACCIO!
DAILY
BEL TIPO. NON COME CLARK, CERTO.
CHE SUCCEDE?
I MIEI DIPENDENTI CHE OZIANO? NON APPROVO AFFATTO.
E' KINGPIN!
EHM... DIPENDENTI? CHI E' LEI?!
MI CHIAMO WILSON FISK, SIGNORE. E HO ACQUISTATO QUESTO GIORNALE.
QUINDI, BADI A COME PARLA.
PERCHE' E' MEGLIO NON FARMI ARRABBIARE.

"LA RABBIA, DOPOTUTTO, E' IL PRIMO PASSO VERSO LA GUERRA TOTALE.
"E LA GUERRA PUO' ESSERE UNA FACCENDA MOLTO SGRADEVOLE."
IL CONFLITTO FRA I SUPEREROI MARVEL E I SUPEREROI DC CONTINUA FRA UN MESE CON DUE APPUNTAMENTI:
LE BATTAGLIE DEL SECOLO 8, AMALGAM COMICS SPECIAL 1.

SUPERMAN

Vero nome: Kal-El
Altre attuali identità: Clark Kent
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Giornalista
Precedenti occupazioni: Redattore alla rivista *Newstime*
Luogo di nascita: Concepito sul pianeta Krypton e generato dalla Matrice Generativa (una specie di incubatrice intelligente costruita dal padre di Superman, lo scienziato kryptoniano Jor-El) a Smallville, Kansas, USA, terra DC
Stato civile: Fidanzato con Lois Lane
Base operativa: Metropolis
Supergruppo di appartenenza: Justice League of America
Altezza: 190 cm. **Peso:** 102 kg.
Occhi: Azzurri **Capelli:** Neri
Poteri: Enorme forza fisica di natura superumana, invulnerabilità, capacità di muoversi, volare e reagire a velocità superumana, vista a raggi X, vista telescopica, microscopica e termica, sensi superumani
Origine dei poteri: Fisiologia Kryptoniana potenziata dalle radiazioni del sole terrestre
Speciali abilità: Nessuna
Armi: Nessuna
Prima apparizione: ACTION COMICS 1 (1938)

HULK

Vero nome: Bruce Banner
Altre attuali identità: Bob Danner
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Disoccupato
Precedenti occupazioni: Fisico nucleare, capo di unità operativa d'intervento, meccanico
Luogo di nascita: Dayton, Ohio, terra Marvel
Stato civile: Sposato con Elizabeth "Betty" Ross
Base operativa: Varie
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 198 cm.
Peso: 521 kg.
Occhi: Verdi
Capelli: Verdi
Poteri: Enorme forza e resistenza di natura superumana, capacità di coprire miglia di distanza con un singolo salto
Origine dei poteri: Mutazione indotta dai raggi gamma
Speciali abilità: Nessuna
Armi: Nessuna
Prima apparizione: INCREDIBLE HULK 1 (1962)

CAPITAN AMERICA

Vero nome: Steven Rogers
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Eroe di professione
Precedente occupazione: Soldato, agente di polizia, insegnante, grafico, illustratore, agente speciale
Luogo di nascita: New York City, USA, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: New York City
Supergruppo di appartenenza: Vendicatori
Altezza: 188 cm.
Peso: 108 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Biondi
Poteri: Forza, resistenza, velocità e riflessi al più alto livello delle possibilità umane
Origine dei poteri: Siero del supersoldato
Speciali abilità: Esperto nel combattimento corpo a corpo e nel lancio dello scudo
Armi: Scudo in adamantio indistruttibile
Prima apparizione: CAPTAIN AMERICA 1 (1940)

DC CONTRO MARVEL COMICS

BATMAN

Vero nome: Bruce Wayne
Altre attuali identità: "Matches" Malone, Sir Hemingford Gray
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Filantropo multimiliardario
Precedente occupazione: Nessuna
Luogo di nascita: Gotham City, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Gotham City
Supergruppo di appartenenza: Justice League of America
Altezza: 188 cm.
Peso: 99 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Nessuno
Origine dei poteri: Nessuna
Speciali abilità: Inarrivabili doti atletiche, esperienza in ogni tecnica di combattimento, doti intuitive che lo rendono il più grande detective del mondo, maestro nell'arte della fuga
Armi: Bat-cintura contenente una vasta scelta di dispositivi, come laser, capsule di gas, bat-funi, batarang.
Prima apparizione: DETECTIVE COMICS 1 (1939)

WONDER WOMAN

Vero nome: Diana
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Nessuna
Attuale occupazione: Ambasciatrice, assistente universitaria
Precedente occupazione: Principessa
Luogo di nascita: Temyshira, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Gateway City
Supergruppo di appartenenza: Justice League of America
Altezza: 179 cm.
Peso: 61 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Forza fisica superumana, capacità di volare e di muoversi a velocità tale da poter intercettare proiettili con i suoi bracciali d'argento
Origine dei poteri: Dono dagli antichi dei dell'Olimpo
Speciali abilità: Esperta nelle discipline di combattinento dell'Antica Grecia
Armi: Il suo laccio magico forgiato nelle fucine di Gea costringe chiunque ne subisca la stretta a dire la verità.
Prima apparizione: **ALL-STAR COMICS 8 (1941)**

TEMPESTA

Vero nome: Ororo Munroe
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Eroina a tempo pieno
Precedente occupazione: Dea della pioggia, ladra
Luogo di nascita: New York City, USA, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: Salem Center, New York
Supergruppo di appartenenza: X-Men
Altezza: 179 cm.
Peso: 57 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Bianchi
Poteri: Manipolazione psicocinetica di fenomeni metereologici come vento, pioggia, nebbia e fulmini; inoltre può volare planando nelle correnti
Origine dei poteri: Mutazione favorevole: fattore mutante X
Speciali abilità: È un'abile scassinatrice, eccelle nell'arte della fuga e nelle tecniche di combattimento
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **GIANT-SIZE X-MEN 1 (1975)**

WOLVERINE

Vero nome: Logan (è il cognome, nome di battesimo sconosciuto)
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Eroe a tempo pieno
Precedente occupazione: Soldato, arma segreta dell'Esercito canadese
Luogo di nascita: da qualche parte in Canada
Stato civile: Single
Base operativa: Salem Center, New York
Supergruppo di appartenenza: X-Men
Altezza: 160 cm.
Peso: 89 kg.
Occhi: Castani
Capelli: Neri
Poteri: Forza, riflessi, agilità di livello superumano, "fattore di guarigione", sensi potenziati, artigli retrattili su ambo le mani
Origine dei poteri: Mutazione favorevole: fattore mutante X
Speciali abilità: Eccelle in varie forme di combattimento corpo a corpo
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **INCREDIBLE HULK 180** (1974)

LOBO

Vero nome: Lobo e basta
Altre attuali identità: L'Uomo
Doppia identità: Lobo e basta, no?
Attuale occupazione: Cacciatore di taglie, assassino a pagamento e no, flagello dello spazio, teppista
Precedente occupazione: Cacciatore di taglie, assassino a pagamento e no, flagello dello spazio, teppista
Luogo di nascita: L'un tempo delizioso pianeta di Czarnia, terra DC
Stato civile: Scapolo convinto
Base operativa: Il bar spaziale all'angolo
Supergruppo di appartenenza: Nessuno lo vuole
Altezza: 193 cm.
Peso: 135 kg.
Occhi: Rosso sangue
Capelli: Nero sepolcro
Poteri: Forza superumana, capacità d'orientamento intergalattico, "fattore di guarigione", immortalità
Origine dei poteri: Un brutto scherzo del destino
Speciali abilità: È bravo col suo gancio, buon motociclista
Armi: Un gancio da macellaio dotato di una grossa catena, altri ammennicoli del genere
Prima apparizione: Versione scema, **OMEGA MEN 3** (1983); versione molto più giusta, **JLA 18** (1988)

SUPERBOY

Vero nome: Superboy
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Nessuna
Attuale occupazione: Eroe e studente
Precedente occupazione: Difensore di Metropolis
Luogo di nascita: Progetto Cadmus, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Hawai, USA, terra DC
Supergruppo di appartenenza: Membro onorario della Legione dei Supereroi
Altezza: 170 cm.
Peso: 69 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Telecinesi "tattile". Il campo telecinetico che Superboy proietta inconsciamente gli permette di volare, spostare e sollevare qualsiasi oggetto tocchi. Allo stesso modo può deflettere qualsiasi corpo venga scagliato contro di lui (anche proiettili). Inoltre può estendere il proprio potere in modo da spezzare, sbriciolare o fare esplodere oggetti a distanza.
Origine dei poteri: Superboy è un clone alterato geneticamente
Speciali abilità: Piace alle ragazze
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **ADVENTURES OF SUPERMAN 500** (1993)

L'UOMO RAGNO

Vero nome: Peter Parker
Altre attuali identità: Ben Reilly
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Cameriere
Precedente occupazione: Fotoreporter
Luogo di nascita: New York City, USA, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: New York
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 178 cm.
Peso: 74 kg.
Occhi: Castani chiari
Capelli: Castani
Poteri: Possiede, in proporzione, le abilità degli aracnidi: forza superumana, capacità di aderire a pareti e soffitti, capacità di compiere balzi di parecchie decine di metri. Possiede anche un particolare "senso di ragno" che lo avverte dei pericoli imminenti.
Origine dei poteri: Contaminazione da radiazioni
Speciali abilità: Genio inventivo
Armi: La famosa ragnatela
Prima apparizione: **AMAZING FANTASY 15** (1962)

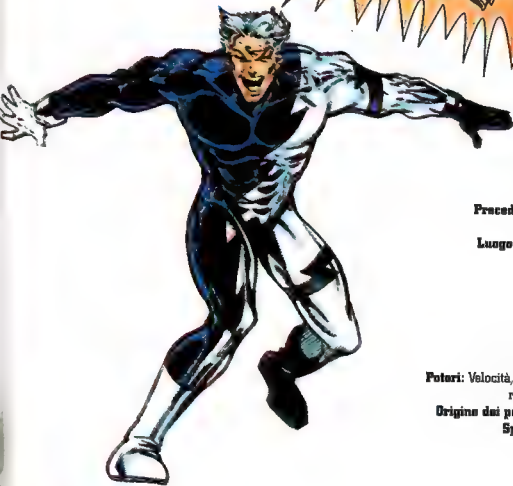
JUBILEE

Vero nome: Jubilation Lee
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Avventuriera
Precedente occupazione: Studentessa
Luogo di nascita: Beverly Hills, California, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: Scuola per giovani dotati del professor Xavier, Massachusetts Academy, terra Marvel
Supergruppo di appartenenza: Generation X
Altezza: 165 cm.
Peso: 47 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Capacità di generare globi di energia, chiamati "fuochi d'artificio", atti a provocare vari effetti, fra cui luci abbaglianti ed esplosioni
Origine dei poteri: Mutazione favorevole: fattore mutante X
Speciali abilità: Brava nel combattimento corpo a corpo
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **UNCANNY X-MEN 224 (1989)**

ROBIN

Vero nome: Tim Drake
Altre attuali identità: Alvin Draper
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Studente
Precedente occupazione: Nessuna
Luogo di nascita: Gotham City, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Gotham City
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 160 cm.
Peso: 54 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Nessuno
Origine dei poteri: Nessuna
Speciali abilità: Grandissimo atleta ed esperto in arti marziali. Talento investigativo e conoscenza dei computer
Armi: Il costume di Robin è di un materiale ignifugo e antiproiettile; contiene inoltre un'ampia scelta di dispositivi (gas, laser, dardi, ecc.)
Prima apparizione: **BATMAN 457 (1990)**

FLASH

Vero nome: Wallace West
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Supereroe
Precedente occupazione: Studente, membro dei Teen Titans, corriere
Luogo di nascita: Blue Valley, Nebraska, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Keystone City
Supergruppo di appartenenza: Justice League of America
Altezza: 183 cm.
Peso: 77 kg.
Occhi: Verdi
Capelli: Rossi
Poteri: È l'uomo più veloce del mondo. Può spingersi a una velocità prossima a quella della luce (300.000 Km/sec.); può "trasmettere" velocità in modo da muovere persone e oggetti; può attraversare, vibrando, ostacoli di ogni tipo e trasmettere vibrazioni distruttive che possono avere persino effetti incendiari
Origine dei poteri: Attinge direttamente a una sorgente energetica interdimensionale
Speciali abilità: Vedi i poteri
Armi: Nessuna
Prima apparizione: Come Kid Flash, **FLASH 110** (1959); come Flash, **CRISIS ON INFINITE EARTHS 12** (1986)

QUICKSILVER

Vero nome: Pietro Maximoff
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Avventuriero
Precedente occupazione: Terrorista, agente speciale governativo
Luogo di nascita: Wundagore, Transia, terra Marvel
Stato civile: Sposato con Crystal
Base operativa: New York
Supergruppo di appartenenza: Vendicatori
Altezza: 183 cm.
Peso: 79 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Argento
Poteri: Velocità, resistenza e riflessi a livelli superumani (può raggiungere la velocità del suono, 1193 km/h)
Origine dei poteri: Mutazione favorevole: fattore mutante X
Speciali abilità: Combattimento a supervelocità
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **X-MEN 4** (1964)

THOR

Vero nome: Thor
Altre attuali identità: Nessuna
Precedenti identità: Dr. Donald Blake, Sigurd Jarlson
Attuale occupazione: Avventuriero
Precedente occupazione: Guerriero, principe di Asgard
Luogo di nascita: Una grotta in Norvegia, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: New York
Supergruppo di appartenenza: Vendicatori
Altezza: 198 cm.
Peso: 120 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Biondi
Poteri: Forza e resistenza superumane
Origine dei poteri: Eredità di Asgard
Speciali abilità: Esperto nel combattimento corpo a corpo e nell'uso del martello in battaglia
Armi: Il magico martello Mjolnir, virtualmente indistruttibile e capace di evocare tuoni, tempeste e vortici; capace anche di trasporto interdimensionale
Prima apparizione: **JOURNEY INTO MISTERY 83 (1962)**

DC CONTRO MARVEL COMICS

CAPITAN MARVEL

Vero nome: Billy Bateson
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Studente, speaker radiofonico
Precedente occupazione: Nessuna
Luogo di nascita: Fawcett City, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Fawcett City
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 188 cm.
Peso: 99 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Quando pronuncia la parola "shazam" guadagna la saggezza di **S**alomone, la forza di **E**rcole (in inglese "**H**ercules"), la resistenza di **A**tlante, il potere di **Z**eus, il coraggio di **A**chille, la velocità di **M**ercurio
Origine dei poteri: Dono dell'antico mago Shazam, in accordo con gli Dei
Speciali abilità: Nessuna
Armi: Nessuna
Prima apparizione: **WHIZ COMICS 1 (1940)**

ELEKTRA

Vero nome: Elektra Natchios
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Avventuriera
Precedente occupazione: Assassina, cacciatrice di taglie
Luogo di nascita: In una qualche isola del mar Egeo, Grecia, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: Varie
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 175 cm.
Peso: 59 kg.
Occhi: Azzurri
Capelli: Neri
Poteri: Limitati poteri psichici, che includono la capacità di creare illusioni e di bloccare comunicazioni di tipo telepatico
Origine dei poteri: Addestramento
Speciali abilità: Atleta di livello olimpionico, esperta nelle tecniche ninjia di combattimento corpo a corpo
Armi: Sai (corta spada a tripla lama)
Prima apparizione: DAREDEVIL 168 (1981)

CATWOMAN

Vero nome: Selina Kyle
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Criminale
Precedente occupazione: Nessuna
Luogo di nascita: Gotham City, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: Gotham City
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 180 cm.
Peso: 63 kg.
Occhi: Verdi
Capelli: Neri
Poteri: Nessuno
Origine dei poteri: Nessuna
Speciali abilità: Altleta di livello olimpionico, esperta in arti marziali, grande ladra
Armi: Frusta, guanti e stivali con artigli retrattili e altri dispositivi tecnologici ispirati al mondo felino
Prima apparizione: BATMAN 1 (1940)

SILVER SURFER

Vero nome: Norrin Radd
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Nessuna
Attuale occupazione: Avventuriero cosmico
Precedente occupazione: Araldo di Galactus
Luogo di nascita: Zenn-La, sistema di Deneb, via Lattea, terra Marvel
Stato civile: Single
Base operativa: L'universo conosciuto
Supergruppo di appartenenza: Star Masters
Altezza: 193 cm.
Peso: Dato non disponibile
Occhi: Argento (privi di pupille)
Capelli: Non ne ha
Poteri: Forza, resistenza e invulnerabilità di livello superumano, capacità di sopravvivere senza cibo e ossigeno, capacità di proiettare energia cosmica dai molteplici effetti
Origine dei poteri: Trasmessi dal potere cosmico di Galactus
Speciali abilità: esperto surfista, può anche manipolare la materia a livello molecolare
Armi: Nessuna
Prima apparizione: FANTASTIC FOUR 48 (1966)

LANTERNA VERDE

Vero nome: Kyle Rayner
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Segreta
Attuale occupazione: Disegnatore
Precedente occupazione: Membro dei New Titans
Luogo di nascita: Los Angeles, California, USA, terra DC
Stato civile: Single
Base operativa: New York
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 180 cm.
Peso: 73 kg.
Occhi e capelli: Castani
Origine dei poteri: L'ultimo anello del corpo delle Lanterne Verdi
Speciali abilità: Talento artistico
Armi: Kyle possiede l'Anello del potere, l'arma più potente dell'intero universo. Essa è dominata dalla forza di volontà e dall'immaginazione di chi lo indossa, e può realizzare qualsiasi effetto. L'energia verde sprigionata consente inoltre di volare e di muoversi a supervelocità. L'anello necessita di essere ricaricato quando esaurisce la sua energia
Prima apparizione: Come Kyle Rayner, **GREEN LANTERN 48 (II serie, 1993)**; come Lanterna Verde, **GREEN LANTERN 50 (II serie, 1993)**

AQUAMAN

Vero nome: Orin
Altre attuali identità: Arthur Curry
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Protettore dei mari e degli oceani
Precedente occupazione: Vigilante, re di Posidonia, membro della Justice League
Luogo di nascita: Atlantide, terra DC
Stato civile: Separato
Base operativa: Varie
Supergruppo di appartenenza: Nessuno
Altezza: 185 cm.
Peso: 147 kg
Occhi: Blu ultramarino
Capelli: Biondi
Poteri: Capacità di comunicazione con tutte le forme di vita acquatica, può nuotare alla velocità di 160 km/h e può sopportare enormi livelli di pressione e temperatura
Origine dei poteri: È figlio di un mago e di una regina di Atlantide
Speciali abilità: Eccelle nel combattimento corpo a corpo
Armi: L'uncino che sostituisce la mano amputata. Oltre a essere dotato di lame taglientissime, può sparare sottili funi che permettono ad Aquaman di ancorarsi a oggetti o di imprigionare i suoi avversari
Prima apparizione: MORE FUN COMICS 75 (1941)

NAMOR

Vero nome: Namor McKenzie
Altre attuali identità: Nessuna
Doppia identità: Di pubblico dominio
Attuale occupazione: Direttore dell'Oracolo Ltd
Precedente occupazione: Monarca di Atlantide
Luogo di nascita: La capitale dell'Impero di Atlantide, terra Marvel
Stato civile: Vedovo
Base operativa: L'oceano Atlantico
Supergruppo di appartenenza: nessuno
Altezza: 188 cm.
Peso: 140 kg.
Occhi: Verdi
Capelli: Neri
Poteri: Forza e resistenza superumane, capacità di respirare sott'acqua e di sopravvivere alle pressioni subacquee; ha il potere di volare
Origine dei poteri: È un ibrido tra un uomo e una sirena
Speciali abilità: Esperto spadaccino
Armi: Nessuna
Prima apparizione: MARVEL COMICS 1 (1939)

RIEPILOGO DEI RISULTATI...

MARVEL			DC
HULK			SUPERMAN
CAPITAN AMERICA			BATMAN
TEMPESTA			WONDER WOMAN
L'UOMO RAGNO			SUPERBOY
WOLVERINE			LOBO
QUICKSILVER		X	FLASH
JUBILEE			ROBIN
SUB-MARINER		X	AQUAMAN
ELEKTRA			CATWOMAN
THOR	X		CAPITAN MARVEL
SILVER SURFER			GREEN LANTERN

Ecco il punteggio al termine dei primi scontri. La DC è in vantaggio di un punto, ma la partita non è certo conclusa! Rimangono ancora otto battaglie e i contendenti rivaleggiano per potere, abilità e intelligenza. Quale sarà il destino dei due universi fumettistici più conosciuti? La decisione, come sapete, è stata presa direttamente dai lettori americani e, fra non molto, conoscerete i vincitori. Nel frattempo vi chiediamo: secondo voi, chi avrebbe dovuto vincere in questa titanica Olimpiade? A chi (e perché) dovrebbe toccare la palma del più forte? Se volete votare e contribuire a creare il più curioso dei WHAT IF...?! dal vivo, staccate o fotocopiate questa pagina e inviatela in redazione. Il risultato apparirà accanto a quello ufficiale su LE BATTAGLIE DEL SECOLO 8. Diventate giudici e arbitri dello scontro del secolo!

I segreti di AMALGAM!

di Giorgio Lavagna

Cosa sarebbe successo se Marvel e DC Comics non fossero mai esistite? Cosa leggeremmo oggi se i supereroi fossero sempre stati pubblicati da una sola *grande casa editrice?*
Già, cosa sarebbe successo se...?!
Il bello, cari lettori, è che tutto ciò è successo per davvero! Nel corso dei prossimi numeri della battaglia delle battaglie – lo storico scontro Marvel contro DC *(o* DC contro Marvel, *a seconda di come la pensate) – ci ritroveremo in un universo dove nessuno ha mai sentito parlare né dell'Uomo Ragno, né di Superman, né degli X-Men, di Wonder Woman, di Batman o di Wolverine. Incontreremo i fantastici supereroi* amalgamati *nei numeri uno di dodici serie nuove di zecca! L'impossibile* ***Ragno-Boy****, il patriottico* ***Super Soldato****, l'infernale* ***Speed Demon****, l'enigmatico* ***Dr. StrangeFate****... Benvenuti nell'AMALGAM UNIVERSE, dove l'impensabile è solo l'inizio!*

A tutti noi capita, a volte, di ripensare agli albi di un tempo, ai mitici primi dodici numeri di FANTASTICI QUATTRO, per esempio, dove Stan Lee e Jack Kirby gettarono le basi di quella mirabile creazione che è l'Universo Marvel; oppure agli albi della *Silver Age* della DC, con quelle copertine surreali. Storie d'azione, forse anche ingenue, ma piene d'invenzioni, di fantasia, di strani personaggi. Di divertimento allo stato puro. Nel progetto AMALGAM c'è un po' di tutto questo, e non è un caso che i migliori scrittori e disegnatori dell'industria dei comics abbiano accettato con entusiasmo di realizzare questi dodici numeri uno. Negli ultimi dieci anni i supereroi sono cambiati: molto si è guadagnato ma qualcosa di importante è andato perduto. Il senso del meraviglioso, forse, quell'ingenuità che portò Stan Lee a inventarsi un uomo allungabile, o un surfista spaziale. Basta, scorrendo la presentazione delle storie (volutamente vaga e scherzosa per non togliere a nessuno il gusto della lettura), leggere i credits per rendersi conto che siamo ben lontani da un'operazione solamente e puramente di cassetta. Tra gli autori, tutti bravissimi, vi sono anche alcuni "mostri sacri" come **Garcia-Lopez** e **Dave Gibbons**, oltre a giovani talenti che sono ormai più che una promessa, come **Mike Wieringo** (fra qualche mesetto sulle pagine dell'UOMO RAGNO) e **Roger Cruz**. Fra tutti, vorrei segnalare una rivelazione: **Howard Porter**, l'attuale matitista della nuova Justice League of America, un vero fenomeno. Per realizzare questa nuova follia supereroica, Mark Gruenwald e Mike Carlin si sono divisi i compiti, assegnando la produzione di sei testate alla Marvel e altre sei alla DC.
Vi immaginate Coca-cola e Pepsi che si uniscono per dar vita a una bevanda "amalgamata"? come si chiamerebbe? Pepsi-Coca? Ciò che nel mondo del business è per definizione impensabile è accaduto invece in quella particolarissima industria che è il fumetto, il regno dell'immaginazione più sfrenata, dove niente è impossibile.

RAGNO BOY n.1

L'UOMO RAGNO più SUPERBOY
Testi e chine: Karl Kesel
Matite: Mike Wieringo
Produzione: Marvel
«*Magari potessi divertirmi così ogni mese!*» Lo ha detto Karl Kesel (sceneggiatore) parlando di questa storia. Armato della sua famosa pistola spararagnatele, il giovane superclone di Peter Parker affronta la minaccia di **Bizzarnage** (Bizzarro più Carnage). A grandi poteri corrispondono... grandi poteri!

SUPER SOLDATO n.1

SUPERMAN più CAPITAN AMERICA
Testi: Mark Waid
Disegni: Dave Gibbons
Produzione: DC
Negli anni Trenta una piccola navicella spaziale si schianta sulla terra; al suo interno c'è un bambino alieno, che rimane ucciso nell'impatto. Dal DNA del piccolo gli scienziati traggono un portentoso siero, che viene sperimentato su un giovane volontario, Clark Kent.
Mark Waid, sceneggiatore: «*È Cap con la vista termica! Ma sono il suo coraggio e il suo indomito spirito combattivo a caratterizzarlo in modo definitivo. E questo è importante, perché i poteri di Super Soldato si sono manifestati in lui solo dopo un certo periodo*».

LA LEGGENDA DELL'ARTIGLIO NERO

WOLVERINE più BATMAN
Testi: Larry Hama
Disegni: Jim Balent e Ray McCarty
Produzione: DC
Artigli di adamantio, doti deduttive degne di uno Sherlock Holmes, un tenebroso costume da pipistrello. È il giustiziere di Gotham City. Ma cosa succederà quando Carol Danvers scoprirà la sua identità segreta?

BRUCE WAYNE: AGENTE DELLO S.H.I.E.L.D. n.1

BATMAN più NICK FURY
Testi: Chuck Dixon
Disegni: Cary Nord
Produzione: Marvel
Dixon: «*Sono stato costretto a scrivere la più bella storia dello S.H.I.E.L.D. che riuscissi a pensare. Ho dovuto metterci un sacco di roba di prima qualità; al livello di Steranko, per intenderci. Sono impazzito per riuscirci*».
I genitori di Bruce Wayne sono morti in un'azione di spionaggio e Bruce usa tutto il suo denaro e i suoi contatti per arrivare ai vertici dello S.H.I.E.L.D.! E ci riesce! Nella storia, due pericolosi criminali: il folle Teschio Verde e l'insidiosa Selina Luthor.

SPEED DEMON n.1

FLASH più DEMON più GHOST
Testi: Howard Mackie
Disegni: James Felder, Salvador Larroca e Al Milgrom
Produzione: Marvel
La perfetta sintesi del lato oscuro dell'Universo Amalgam: Blaze Allen, che ha il potere di trasformarsi in Speed Demon in gara contro Incubo Spettrale (Incubo più lo Spettro) per assicurarsi le anime dei mortali. E in più... Wally West (Kid Demon), Uatu l'Osservatore, Daimon Hellstrom (il Flash della *Golden Age*), Hal Jordan, Merlino e il Goblin Verde (Harry Osborn più Due Facce).

LA PATTUGLIA-X n.1

DOOM PATROL più X-MEN più X-FORCE più TEEN TITANS
Testi: Karl e Barbara Kesel
Disegni: Roger Cruz e Jon Holdredge
Produzione: Marvel
Il gruppo più insolito dell'Universo Amalgam contro il malefico Dottor Doomsday (il Dottor Destino più Doomsday), che scaglia contro di loro un esercito di strani esseri, versioni "rimescolate" degli eroi Amalgam che noi tutti conosciamo.

AMAZZONE n.1

TEMPESTA più WONDER WOMAN
di John Byrne
Produzione: DC
Byrne: «*Mi hanno detto:* "Tempesta e Wonder Woman".
E io ho fatto... quel che mi pareva!».

PALLOTTOLE E BRACCIALI n.1

PUNISHER più WONDER WOMAN
Testi: John Ostrander
Disegni: Gary Frank e Cam Smith
Produzione: Marvel
Trevor Castle, il Punitore, e Diana, regina delle Amazzoni, sono felicemente sposati! La ricerca del loro figlioletto rapito li porterà tra le grinfie di... **Thanoside** (Thanos più Darkside). È la storia più improbabile del mazzo, ma forse la più divertente!

MAGNETO E I MAGNETIC MEN n.1

LA CONFRATERNITA DEI MUTANTI MALVAGI più I METAL MEN
Testi: Mark Waid e Gerard Jones
Disegni: Jeff Matsuda e Art Thibert
Produzione: Marvel
Storia e scienza in un unico numero! **Ferro**, **Cobalto**, **Nichel**, **Bismuto** e **Antimonio** contro **Will Magnus**, il malvagio fratello di Magneto. Il losco individuo ha creato **Sinestron** (Sinistro più Brainiac), la Senti-

re), l'ultimo sopravvissuto della razza marziana degli... Skrull!

DIETRO LE QUINTE DI AMALGAM COMICS

All'inizio il primo nome che ci venne in mente fu "Fusion", il più logico e il più ovvio. Poi Mike Carlin scoprì che era già stato usato. Io pensavo che "Fusion" fosse più potente e incisivo di "Amalgam", una parola che i lettori più giovani forse non sarebbero stati nemmeno capaci di pronunciare. Però, pensandoci bene, "Amalgam" significa letteralmente quello che ci eravamo proposti di fare, il senso dell'intero progetto. E poi non è male imparare una nuova parola grazie ai fumetti.
Mark Gruenwald, co-editor di *MARVEL CONTRO DC.*

Pensavo che sulle prime pagine delle storie Amalgam dovesse esserci scritto: «Mort Lieber presenta» [un'amalgama tra Mort Weisinger, mitico editor DC, e il nome originale di Stan Lee; NdR]. *Pensavo che fosse una grande idea, ma ero l'unico a cui fosse piaciuta...*
Chuk Dixon, scrittore.

Alla fine mi hanno permesso di usare "Oliver Queen", Goliath; ma mi bocciarono l'idea originale: il nome che volevo era "Giant Queen" [letteralmente "regina gigante", ma significa anche "gigante gay"; NdR]
Mark Waid, scrittore.

AMALGAM sarà con noi a partire dal numero 8 delle BATTAGLIE DEL SECOLO, proseguirà nello SPECIALE AMALGAM n.1, nelle BATTAGLIE DEL SECOLO n.9 e si concluderà nelle BATTAGLIE DEL SECOLO n. 10, con il gran finale di MARVEL CONTRO DC.
Nel frattempo, "amalgamatevi" anche voi. Spediteci idee e disegni dei vostri eroi "compositi". I più belli verranno pubblicati. Promesso.

nella per eccellenza. È come se le Sentinelle fossero state inventate da Joseph Mengele, il folle scienziato nazista che faceva esperimenti su esseri umani.

ASSASSINS n.1

ELEKTRA più CATWOMAN più DEVIL più DEATHSTROKE
Testi: D.G. Chichester
Disegni: Scott McDaniel e Derek Fisher
Produzione: DC
Slade (Dare) Murdok e Elektra (Catsai) Kyle solo le migliori nel loro lavoro: killer professioniste. Sono le bad girls dell'Universo Amalgam ed è stato commissionato loro l'assassinio del sindaco di New Gotham.
Molti sono gli avversari che dovranno affrontare, ma, dietro a tutti, l'ombra minacciosa di una domanda senza risposta...

DR. STRANGEFATE n.1

Dr. STRANGE più Dr.FATE più...
Testi: Ron Marz
Disegni: Josè Luis Garcia-Lopez e Kevin Nolan
Produzione: DC
Il mistico dei mistici... Solo lui possiede la chiave del destino dell'intero Universo Amalgam. «*È più misterioso e sgradevole dei due personaggi che lo compongono*» dice Ron Marz. «*E il suo servitore... è qualcuno che non vi aspettate!*» Un comprimario d'eccezione: **Access**, il primo eroe Marvel/DC, e in più, nel finale, una sorpresa veramente shockante!

JLX n.1

JUSTICE LEAGUE AMERICA più VENDICATORI più X-MEN
Testi: Marl Waid e Gerard Jones
Disegni: Howard Porter e John Dell
Produzione: DC
Lo scrittore degli X-Men e quello di Justice League America si "amalgamano" e danno vita al più potente superteam dell'Amalgam Universe: La **Judgment League Avengers**, che include, tra gli altri, supereroi come **Super Soldato**, **Artiglio Nero** e **Goliath** (alias Oliver Queen). La storia comincia con uno scontro durissimo: I mutanti del gruppo guidato da **Apollo** (Ciclope più Ray) si ribellano alla leadership di Super Soldato, danno vita alla JLX e decidono di andare alla ricerca della perduta Atlantide, terra d'origine di tutti i mutanti.
Qui incontreranno **J'onn J'onzz** (J'onn J'onzz più Alfie-

LE BATTAGLIE DEL SECOLO 7
Supplemento a WIZ 12
dell'ottobre 1996
Autorizzazione del Tribunale di Modena n. 1284 dell'11 maggio 1996. Una pubblicazione di Marvel Comics Italia, divisione editoriale di Panini S.p.A. Redazione e direzione: Marvel House, viale Emilio Po 380, 41100 Modena. Stampa: Rotolito Lombarda S.p.A., Pioltello (MI). Distribuzione esclusiva per le edicole: DeADIS S.r.l., via Montefeltro 6/A, 20156 Milano.
Gli arretrati (tutti disponibili) si possono richiedere a SERVICE MEDIA, viale Lombardia 47, 20056 Trezzo sull'Adda (MI) (fax 02 - 90961902): verranno inviati contrassegno al prezzo di copertina, più 6500 lire per ogni spedizione come contributo spese postali.

Presidente
WILLIAM C. BEVINS

Amministratore delegato
ALDO H. SALLUSTRO

Direttore responsabile ed editoriale
MARCO M. LUPOI

Supervisione
GIORGIO LAVAGNA & FRANCESCO MEO

Direttore mercato Italia
SIMONE AIROLDI

Assistente marketing
ALEX BERTANI

Redazione
CINZIA BROCCATELLI
BEATRICE DOTI
FEDERICA PADOVANI
SERENA VARANI

Grafica
LUCA POLI
(Responsabile di produzione)
ROBERTO M. RUBBI
(Responsabile di linea grafica)
GIOVANNI BATTISTINI
GIOVANNI LAMBERTINI
STEFANO MUNARINI
ALESSANDRO NALLI

Ha collaborato
MARCO BAZZOCCHI

Le storie originali di questo numero sono

DC versus Marvel - round one
da DC versus Marvel 1
del dicembre 1995

Marvel versus DC - round two
da Marvel versus DC 2
del gennaio 1996

Copertina versione regolare di
Dan Jurgens e Josef Rubinstein
da DC versus Marvel 1

Copertina versione limited di
Claudio Castellini e Paul Neary
da Marvel versus DC 2

Vi confesso che di tanto in tanto lascio gli spazi siderali, dominio di Silver Surfer, per addentrarmi nei sordidi vicoli della decadente Gotham City, una città infestata dai criminali che **Batman** tiene saldamente sotto controllo; oppure mi incammino per i larghi viali di Keystone City, dove anche le macchine più veloci appaiono immobili se **Flash** "sfreccia" lasciandosi dietro una scia di lampi scarlatti. Poi, passeggiando per il centro di Metropolis, non riesco a trattenermi dall'alzare lo sguardo verso quello spicchio di cielo tra i grattacieli e... no, non è un uccello, non è un aereo, è **Superman** che pattuglia nella sua battaglia senza fine per la libertà, la giustizia e la democrazia.
A parte i personaggi principali, ai quali sono dedicate le schede nei redazionali interni, incontriamo nelle pagine di questi primi due round della "battaglia delle battaglie" alcune vecchie conoscenze. Cominciamo col celeberrimo **Joker**, il cui eterno sorriso nasconde una mente completamente folle. Il Joker, deturpato da un'immersione in una cisterna piena di agenti chimici nella quale si era tuffato per sfuggire alla caccia di Batman, è sicuramente il peggior nemico dell'Uomo Pipistrello: se volete sapere tutto su di lui vi consiglio lo speciale *The Killing Joke* di Alan Moore e Brian Bolland, pubblicato nel 1989 dalla Rizzoli. Si tratta di una delle più belle storie del decennio. Su **Jimmy Olsen** e **Lois Lane**, rispettivamente il miglior amico e la fidanzata di Superman, potrete leggere sullo speciale della Play Press *Man of Steel*, che raccoglie le sei parti della famosa miniserie di John Byrne precedentemente pubblicata dalla Rizzoli su *Corto Maltese*. La giovane fanciulla che litiga con Superboy sulla spiaggia Hawaiana è la telecronista in carriera **Tana Moon** – è possibile che il suo interesse per il ragazzo d'acciaio non sia solo di natura professionale. L'uomo in armatura che affronta l'Uomo Assorbente (nella foto che Clark Kent tiene in mano a p. 26) è **Steel**, alias **John Henry Irons**, uno dei quattro falsi Superman (*Superman* della Play Press, dal n.3 in poi). Nella pagina seguente fanno la loro comparsa altri due nemici di Bats: **Bane** – un tristo figuro che ha spezzato la schiena a Batman costringendolo al ritiro (potete seguire le conseguenze di quel gesto sulla testata *Batman Saga*) e provocando in tal modo l'inizio della carriera di Jean Paul Valley, che per qualche mese è stato il nuovo Batman – e **l'Enigmista** (o Riddler), la star del film *Batman forever*. Subito dopo il Punitore e Ghost se la vedono rispettivamente con **Deathstroke** e **Demon**, un personaggio quest'ultimo creato dal grande Jack Kirby; mentre la Torcia Umana e la Cosa fronteggiano un attacco di **J'onn J'onzz**, il detective marziano, e di **Firestorm**, l'uomo nucleare. Una menzione merita **Starman**, il ragazzo con gli occhiali che avete visto in compagnia del Dottor Strange. È l'ultima incarnazione di un vecchissimo personaggio DC (visto su *DC Collection* 15/16 della Play). Nella stessa pagina due "quasi ovvi" team-up: **Hawkman** con Arcangelo e **Supergirl** al fianco di She-Hulk. Ancora qualche apparizione flash: **Man-bat**, il "Pipistrello-uomo" creato negli anni 70 da Danny O'Neil e Neil Adams; **Darkseid** (se volete sapere chi è il più forte tra lui e Galactus procuratevi LE BATTAGLIE DEL SECOLO 6) e **lo Spettro** (visto su *DC Collection* 17/18 della Play). Il mostro verde che combatte contro Wolvie non è uno Skrull: si chiama **Killer Croc**, l'uomo alligatore; per anni e anni ha fatto penare Batman, ma ora pare essersi ritirato nelle paludi della Louisiana sotto la protezione di **Swamp Thing**. Manca qualcuno? Come no... **Nightwing**, alias Dick Grayson, il primo Robin che da un po' di tempo si è messo in proprio e... **Silvestro**, **Titti**, **Speedy Gonzales**, **Beep Beep**, **Vilcoyote**! Che dite, sono impazzito? Assolutamente no! Andate un po' a controllare a pagina 46... Ricordate che la DC è una divisione del gruppo Time Warner, e che quindi pubblica le versioni a fumetti delle avventure dei personaggi cartoonistici della Warner Bros. La Marvel risponde con gli eroi della serie *Ren & Stimpy Show*, mai vista in Italia ma non per questo meno spassosa.
Nella "battaglia del millennio" nessuno è rimasto a casa! L'appuntamento è tra un mese, con il terzo round dello scontro e l'avvento di AMALGAM.
Chi è il più forte? Nell'attesa fateci sapere la vostra opinione!

GIORGIO LAVAGNA

Lo scontro del secolo continua! Chi sono i supereroi più potenti? Chi è più forte fra Hulk e Superman, fra Capitan America e Batman, fra Wolverine e Lobo? Scopritelo in questa storia scritta da **Ron Marz** e disegnata da **Claudio Castellini** e **Dan Jurgens**. Inoltre, il più imprevedibile degli avvenimenti: la fusione dei due universi in lotta in una nuova entità... AMALGAM! Scoprite con noi il mistero di Speed Demon (di **Mackie/Felder** e **Larroca**) e di Trevor Castle e Diana Prince nel selvaggio *Proiettili e bracciali* (by **John Ostrander** e **Gary Frank**). LE BATTAGLIE DEL SECOLO 8, in edicola da giovedì 17 ottobre.
Non finisce qui. A metà novembre sarà disponibile l'AMALGAM COMICS SPECIAL, un volumetto contenente le bizzarre avventure di **Ragno-Boy**, **Magneto e i Magnetic Men**, **la Pattuglia-X** e **le Assassins**. 88 pagine di fumetti, con la "fusione" degli eroi più famosi d'America, realizzate dal gotha del comicdom statunitense.

preview